

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VII. évfolyam, 12. szám, 1996. december

ÁLLJ  
VAGY  
TÖRÖK!

Fable  
Harvester  
Daggerfall  
Soviet Strike  
Virtua Cop 2  
Fighting Vipers  
Sherlock Holmes 2

DESTRUCTION  
DERBY 2

M!KÜLÁSZOK

A karácsonyi hajrá első két helyezettje a  
C&C: Red Alert és Privateer 2: The Darkening



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## SNES

### HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999
SNES DONKEY KONG SET:	
SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD + DONKEY KONG KAZETTA	26999

### AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V	9900	PUSH OVER	3500
JAMES BOND JR	7900	THE UNTOUCHABLES	5900
KENDO RAGE	5900	X KALIBER 2097	8900
OPERATION LOGIC BOMB	5900		

### PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	MICRO MACHINES	8900
BIG SKY TROOPER	11900	MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HVJ
BOOGERMAN	12900	NBA LIVE 97	HVJ
BRUTAL	9900	NHL 97	HVJ
CAPTAIN COMMANDO	9900	OLYMPIC SUM. GAMES	11900
CHESSMASTER	6900	PARODIUS	6900
CUTTHROAT ISLAND	11900	POP AND TWINBEE	6900
DEEP SPACE 9	13900	POWER DRIVE	9900
DONKEY KONG COUNT.	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	REAL MONSTERS	9900
DONKEY KONG COUNT 3	HVJ	REVOLUTION X	12900
EARTHWORM JIM 2	11900	SEAQUEST DSV	11900
F ZERO	7900	SEPARATION ANXIETY	12900
FIFA 97	HVJ	SMASH TENNIS	8900
FINAL FIGHT 3	13900	SMURFS 2	12900
FIREMEN	7900	SOCCER KID	9900
GHOUL PATROL	7900	SPAWN	11900
HAGANE	7900	STARWING	7900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER BC KID	10900
INT. SUP. STAR SOCCER	14900	SUPER MARIO ALLSTARS	9900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER MARIO KART	7900
KIRBY'S DREAM COURSE	11900	SUPER MARIO WORLD 2	12900
KIRBY'S FUNPACK	14900	SUPER TURRICAN 2	12900
KIRBY'S GHOST TRAP	6900	TIMECOP	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TOYSTORY	14900
LOST VIKINGS	9900	WEAPONLORD	12900
MEGA MAN X 3	12900	WORMS	12900
MEGA MAN X2	11900		

## GAME GEAR

### HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTEK NÉLKÜL	11999,-
---	---------

### JÁTEKOK

ALIEN 3	5900	NIGEL MANSELL	6900
ANIMANIACS	6900	OBELIX	6900
ASTERIX	6900	PINBALL MANIA	5900
BC KID 2	5900	PINOCCHIO	6900
SUBSY II	6900	RACE DAYS	6900
BUGS BUNNY	6900	REVENGE OF GATOR	3900
BURAI FIGHTER	2900	ROGER RABBIT	4900
CASTLEVANIA	4900	STREET FIGHTER 2	6900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER BATTLE TANK	6900
DONKEY KONG LAND	7900	SUPER MARIO	4900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SUPER MARIO 2	5900
EARTHWORM JIM	7900	SUPER MARIO 3	6900
FIST OF NORTHSTAR	5900	TARZAN	6900
GAUNTLET II	3900	TEENAGE M.H. TURTLES	6900
KILLER INSTINCT	7900	TESSERA	3900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	TETRIS 2	5900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TOYSTORY	7900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	WATERWORLD	6900
MARIO PICROSS	5900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WRESTLING	2900
MORTAL KOMBAT III	6900	WWF RAW	5900
NBA ALL STARS	5900		

## GAMEBOY

### HARDWARE

GAME GEAR SET: GG ALAPGÉP + 4 VAGY 1 JÁTEK	HVJ !
--	-------

### JÁTEKOK

CHESS MASTER	3900	PRIMAL RAGE	7900
F1	8900	SONIC DRIFT RACE	7900
FATAL FURY SPECIAL ED.	8900	SONIC SPINBALL	7900
GEARWORKS	4900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	STARWING	3900
MICKEY MOUSE	7500	VR TROOPER	7900
OUT RUN	3900	WIZARD PINBALL	8900
POWER DRIVE	7900	WWF RAW	5900

## AMIGA

### JÁTEKOK

BANSHEE-A1200	4999	OUT TO LUNCH	2999
BLACKCRYPT	2999	PLAN 9 FROM OUTER S.	1999
BOB S BAD DAY	1999	PREMIER MAN 3 MULTI E.	2999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
DARKSEED	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
DISPOSABLE HERO	2999	SEEK AND DESTROY	3999
FIELDS OF GLORY	3999	SENSIBLE GOLF	5999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
INDY HEAT	1999	SPERIS LEGACY AGA	4999
KICK OFF 3 AGA	2999	SUBWAR 2050 AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SUPER TERNIS CHAMPS	3999
LION KING AGA	4999	XTRME RACING	3999
MICROPROSE GOLF	3999		

## C64

### CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

### KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBIT	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	899	Q10 TANK BUSTER	899
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOP	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
DRAGONS OF FLAME	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
FORGOTTEN WORLDS	699	SOLO FLIGHT	699
GAMES WINTER EDITION	699	ST DRAGON	699
GEMINI WINGS	699	STRIDER 2	699
GO FOR GOLD	299	SUMMER CAMP	299
HEROES OF THE LANCE	699	SUPER SCRAMBLE	699
HUNTERS MOON	899	SWIV	699
LAST VB	899	TETRIS ÉS KIKUGI	699
LEST STORM	699	TIGER ROAD	699
MC DONALD LAND	999	TITANIC BLINKY	699
MERCS	699	TURBO CHARGE	699
MICROPROSE SOCCER	699	TURRICAN	699
MULTIMIX VOL. I	299	TUSKER	699
MULTIMIX VOL. IV	299	WINTER GAMES	699
MYTH	699		

### LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION 999	599	HAMMERFIST	999
-POPEYE 1,2,3		HUDSON HAWK	799
POSTMAN PAT COLLECTION 999	599	JAMES POND 2	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		JAWS	699
A KASTÉLY	999	JUDGE DREED	999
ACTION FIGHTER	699	LAST NINJA 3	999
ALIEN 3	999	LETHAL WEAPON	599
BAAL	999	LICENCE TO KILL	999
BBURAGO RALLY	999	LONG LIFE	999
BOOM	999	LOTUS ESPRIT	999
BUDOKAN	999	MC DONALD LAND	999
CAPTAIN FIZZ	999	MICKEY MOUSE	999
CHUCK ROCK	999	NARCO POLICE	999
COMMANDO II	999	NEW ZEALAND STORY	999
CRAZY CARS 3	999	NEWCOMER	999
CREATURES	999	NO LIMIT	999
CREATURES 2	999	NORTH & SOUTH	999
DALEK ATTACK	999	OPERATION HORMUZ	499
DARKMAN	999	OPERATION NEPTUN	999
DIE HARD	999	PINK PANTHER	999
DOUBLE DRAGON 3	999	POLE POSITION F1	999
DYNASTY WARS	599	PREDATOR	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	RAMBO 3	999
ENIGMA FORCE	999	RETURN OF THE JEDI	999
F16 COMBAT PILOT	999	ROADRUNNER	999
FACE OFF HOCKEY	999	ROBOCOP	999
FERRARI F1 CHALL.	999	ROBOCOP 2	999
FIGHTER BOMBER	999	RODLAND	999
FINAL FIGHT	999	RUNNING MAN	999
FLIMBO S QUEST	999	SHADOW DANCER	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	SHADOW WARRIOR	999
FOOT APOCALYPSE	999	SHINOBI	999
FOX FIGHTS BACK	999	SKULL & CROSSBONES	999
GAZZA 2	999	STAR WARS	999
GOLDEN AXE	999	STEIGER	499
GRAND PRIX CIRCUIT	999	STREET FIGHTER 2	999
GUNSHIP	999	STREET ROD	999

SUBURBAN COMMANDO	999	TURBO CHARGE	999
SUPER MARIO	999	TURBO OUTRUN	999
SWORD OF HONOUR	999	TURRICAN II	999
TEEMAGE MANHUA TURT.	999	TUSKER	999
TERMINATOR 2	999	USAGI	999
TEST DRIVE 2	999	VENETTA	999
TETRIS ÉS KIKUGI	699	WATER POLO	999
TIME MACHINE	999	WEST BANK	999
TIME SCANNER	999	WHO DARES WINS	999
TOM & JERRY 2	999	WHO DARES WINS 2	999
TOTAL RECALL	999	ZORRO	999

## MEGADRIVE

### HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999
--	-------

### GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	SOCKET	7900
DR ROBOTNIK'S MEAN M.	5900	SUBTERRANIA	6900

### PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	NHL 97	12900
ALIEN SOLDIER	9900	OTTIFANTS	8900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	PAPERBOY	7900
BONANZA BROS	5900	PINOCCHIO	12900
BURBLE & SQUEAK	6900	PIRATES OF DARK WAT.	6900
CHESTER CHEETAH	5900	PITFALL	7900
COMIX ZONE	9900	POCAHONTAS	12900
CUTTHROAT ISLAND	9900	PROBOTOCTOR	9900
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTION X	9900
DISNEY COLLECTION	9900	ROAD RASH II	5900
DRAGON'S REVENGE	7900	ROBOCOP VS TERN.	6900
EARTHWORM JIM	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
ETERNAL CHAMPIONS	7900	SEA QUEST	7900
EX MUTANTS	6900	SEPARATION ANXIETY	11900
EXO SQUAD	11900	SHINING FORCE II	9900
FIFA 97	HVJ	SKELETON KREW	7900
GENERAL CHAOS	5900	SMURFS	6900
INCREDIBLE HULK	6900	SMURFS 2	11900
INDIANA JONES LAST C.	5900	SONIC 3D	12900
IZZY'S QUEST	11900	SPARKSTER	9900
KINGS POND II	5900	SPEEDY GONZALES	9900
JUDGE DREDD	11900	SPIROUT9000	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	SPOT GOES TO HW.	12900
LIGHT CRUSADER	12900	SUPER SKIDMARKS	11900
LION KING	9900	TAZ MANIA	7900
LOTUS TURBO CHALL.	5900	TAZMANIA 2	9900
MARSUPIAMI	11900	TOUGHMAN BOXING	6900
MEGA BOMBERMAN	7900	TOYSTORY	12900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	VECTORMAN	11900
MERCS	4900	VIRTUA FIGHTER 2	13900
MORTAL KOMBAT 3.5 ULT	HVJ	VIRTUA RACING	9900
MS PACMAN	7900	VIRTUAL BART	5900
NBA LIVE 96	12900	VR TROOPER	11900
NBA LIVE 97	13900	WARLOCK	6900
NHL 96 HOCKEY	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

## CD 32

### JÁTEKOK

AKIRA	3999	JUNGLE STRIKE	4999
ALFRED CHICKEN	2999	LAST NINJA III	999
ALIEN BREED ÉS OWAK	3999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
BATTLE TOADS	3999	MICROCOSM	7999
BUBBA AND STIX	4999	MYTH	2999
CHUCK ROCK	3999	NIGEL MANS. WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK II	2999	PREMIERE	3999
D GENERATION	3999	PROJECT X & F17	3999
DEEPCORE	2999	SPERIS LEGACY	4999
DISPOSABLE HERO	2999	STRIKER	4999
DRAGON STONE	3999	SUPER METHANE BROTH.	2999
FIELDS OF GLORY	5999	SUPER PUTTY	1999
FIRE AND ICE	3999	SUPERFROG	2999
FLY HARDER	2999	SURF NINJAS	899
FURY OF THE FURIES	3999	TOP GEAR 2	2999
HUMANS	3999	TROLLS	999
INTER KARATE +	999	UNIVERSE	3999

## ANGOL ÚSÁGOK

PC GAMER+CD	1599	EGM2	999
PC FORMAT+CD	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL (PSX)+CD	1999

## SZÁMÍTÓGÉP

### KIEGÉSZÍTŐK

AMIGA MOUSE	3999
DISK BOX - 30 DB-OS CD LEMEZEKNEK	2999
COMMODORE JOY - II TURBO	2999
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - FIS TALON	19999
PC JOY - F12000	6999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - NAVIGATOR STICK	8999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLC	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION	7999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

## KONZOL

### KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HALÓZATI ADAPTER	1499
GAME BOY TÖLTŐTŐ ELEM	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 GOMBOS)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	1999
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	8999
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	2999
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD	5999
SATURN CONTROL PAD - HYPER PAD	5999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABÍTÓ KÁBEL	1999
SATURN NTSC ADAPTER	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	3999
SNES 6 JÁTEKOS TRI BAL ADAPTER	3699
SNES ACTION REPLAY V2.0	3999
SNES CONTROL PAD	3499
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999



# Touche!

## The Adventures of the Fifth Musketeer

**Az ötödik muskétás kalandjai  
immáron magyarul is megelevenednek!**



**MEGJELENT**  
a népszerű kalandjáték  
magyar szöveggel ellátott változata  
az **576 KByte** gondozásában!





FIGHTING VIPERS - SAT	9
DAGGERFALL - PC	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT	16
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19
TOSHINDEN - PC	19
SMURFS 2 - SNES	23
DESTRUCTION DERBY 2 - PC	24-25
DRAGONHEART - PC	26
CHESSMASTER 5000 - PC	27
NECRODOME - PC	27
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB	28
IRONMAN - GB	28
SONIC 3D - MD	29
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC	30
BADLAM - PC	30
MONSTER TRUCK MADNESS - PC	31
EARTHWORM JIM 2 - PSX	37
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
SOVIET STRIKE - PSX	40
CRASH BANDICOOT - PSX	44
C&C: RED ALERT - PC	6-8
FABLE - PC	10-12
TEAM F1 - PC	14-15
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
PRIVATEER 2 - PC	34-36
HARVESTER - PC	38-39
HÍREK	4-5
CINKELT LAPOK	32-33
COMIX CORNER	41
UFFI ÉN BESZÉLEK	42
CSEVEGŐ	46-47

BADLAM - PC	30
C&C: RED ALERT - PC	6-8
CHESSMASTER 5000 - PC	27
COMPLETE DAVIS CUP TENNIS - PC	30
CRASH BANDICOOT - PSX	44
DAGGERFALL - PC	13
DAYTONA C.C. EDITION - SAT	16
DESTRUCTION DERBY 2 - PC	24-25
DONKEY KONG COUNTRY 2 - GB	28
DRAGONHEART - PC	26
EARTHWORM JIM 2 - PSX	37
FABLE - PC	10-12
FIGHTING VIPERS - SAT	9
HARVESTER - PC	38-39
IRONMAN - GB	28
MONSTER TRUCK MADNESS - PC	31
MOTOR TOON GP2 - PSX	37
NECRODOME - PC	27
PRIVATEER 2 - PC	34-36
SHERLOCK HOLMES 2 - PC	20-22
SMURFS 2 - SNES	23
SONIC 3D - MD	29
SOVIET STRIKE - PSX	40
TEAM F1 - PC	14-15
TOSHINDEN - PC	19
VIRTUA COP - PSX	17
VIRTUA FIGHTER PC - PC	19

# tartalom

V I I . É V F O L Y A M , 1 2



## PRIVATEER 2: THE DARKENING

Profi alkotás, amiben egyesülnek az izgalmas űrbéli csatajelenetek, a futurisztikus hangulat és a kereskedelmi szimuláció.

**34-36. oldal**



## COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Bekövetkezett, amitől titkon tartottunk: állati jól sikerült az új epizód, úgyhogy semmi nem ment meg bennünket attól, hogy tíz rongyért beszeresszük a gyűjteményünkbe.

**6-8. oldal**



## DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

A játéktérmekek után már Saturnon is hódít minden idők egyik leghangulatosabb autóversenye, amelyben a Hornetek mellett akár lohátón is versenyezhetünk.

**16. oldal**



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96 2543/12-66-22)

Feladatvezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Laptulajdonos: Molnár Dénes és Kovács János

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Léveleim: 1389 Budapest, Pf. 132

Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf. 132.



## DESTRUCTION DERBY 2

Az ellentétek harca a világ mozgatórugója. A rombolás az építés velejárója. A DD2 meg a ronesderbik legújabb mérföldköve.

**24-25. oldal**



## AKTUÁLIS

Hozott Isten mindenkit az 1996-os olimpiai év utolsó 576 Kbyte-jában! Ez az év persze nem csak az olimpiáról lesz nevezetes, hanem... De erről bővebben a Csevegőben. Addig is lássuk, mit dugdos zsákjában Télapu.

A legtöbb cég erre az utolsó hónapra sűrítette be programkiadásának 90%-át, úgyhogy volt választási lehetőségünk: fergeteges kínálat tapasztalható ez év végén. Elég csak egy pillantást vetni a tartalomjegyzékre és máris látható, hogy miről beszélünk. A második részek forradalmát éljük: a Command & Conquer, a Privateer, a Destruction Derby, a Virtua Cop, a Hupikék Törpikék és Sherlock Holmes is megfiált, és az utódok büszkén feszítenek szüleik mellett.

Már ezerszer kérték, de mi mindig a megfelelő pillanatra várva halogattuk az 576-ban eddig megjelent programok listájának kinyomtatását, ugyanis mindig féltünk attól, hogy túl sok helyet venne el az újságból. Most elhatároztuk, hogy külön mellékletként jelentetjük meg - remélhetőleg sokak örömére.

Poszttereinkre ismét három Electronic Arts játék került, ami nem véletlen. Az év végi hajrá kétség kívül e cég nevében telik el: 5-6 olyan nagy címmel jelentkezett az elmúlt hónapban, amilyenek kiadását mások 10 évre tervezik. Hiába no, a nagyhalak ideje következik...

## CRASH BANDICOOT

A Kengyelfutó Gyalogkakukk hozzá képest Kismiska. Ha eddig nem volt a PlayStationnek kabalafigurája, akkor most megszületett a drága.

**44. oldal**



A szoftverkiadásban manapság nem babra megy a játék: egy több éves fejlesztés sikere a 100%-os leteszteltségen, a minél több extra szolgáltatáson és a játék pozitív összehatásán túl legfőképpen a jó időzí-tésen múlik. Egy csúcsraajratott piaci szituációban megjelentetett játék lehet, hogy minden szempontból felülmúlja éppen jelen lévő vetélytársait, de mire kijön, addigra már az emberké elköltötték szabad zse-ponjaikat egy másik produkcióra, ami két héttel korábban robbant be a boltokba. Eppen ez okból óriási taktikázásnak szokott folyni így év vége felé, hogy megéri-e be-dobni a kisebb-nagyobb neveket a már a piacon lévő cápák közé, vagy érdemesebb 1-2 hónapot várni, amikor esetleg ez a mű válhat cápává. Ilyen taktikázásnak vál-tak áldozatává a következő nagy címek: **Deathtrap Dungeon** (Eidos Interactive), **Little Big Adventure 2** és **Dun-geon Keeper** (Electronic Arts), **Star-craft** és **Diablo** (Blizzard), **The City of the Lost Children** (Psygnosis), **Monkey Island 3** (Lucasarts/Virgin), **Larry 7** (Sierra) - és még sorolhatnám. De ne si-ránkozzunk, hiszen az idei karácsonyi fel-hozatal sem volt pite, inkább kukkancsunk be néhány elhalasztott kiadású játék fej-lesztési kulisszatitkaiba...

## BLIZZARD

A Warcraft I-II kiagyalóitól hamarosan újabb két szenzáció várható: a nagynevű előd alapjaira épülő **STARCRAFT**, és a min-den eddigi RPG-próbálkozástól elütő **DIAB-LO**. Az előbbi, bár nevének a Warcrafttel való kísérteties összecsengése alapján úgy sejtethetnénk, hogy egy "orkok az űrben" já-tékról van szó, ennek ellenére messze túl-lép az előd erényein és teljesen új alapok-



ra épül - a névválasztás inkább marketing-szempontokból alakult így. Már a grafika-n is meglátszik, hogy továbbléptek az eddigi megszokott technikákon: a figurák izomet-



rikus 3D-ben mozognak és renderelt illetve textúrával borított felületet kaptak. Az egymással szemben álló felek egységei egy-mástól homlokegyenest különböznek, eltérő technológiai szinten vannak, más nyers-anyagszükségletekkel rendelkeznek, más és más a harci filozófiájuk, így az egymás el-leni küzdelem is megváltozott taktikákat követel, mint a Warcraftben. Vannak fajok, akik szó szerint hangya módra szaporodnak: föld alatti üregekben élnek, lárvákat ter-melnek, és erősségük abban áll, hogy na-gyon szaporak és többszáz tagú csapatokat tudnak alkotni. Azok a fajok, akik kisebb számmal tudják magukat képviseltetni, azok viszont inkább a technikájukat fejlesztik: vannak közöttük olyanok, akik ismerik a te-leportot, az időutazást, az űrsiklókat és az alakváltozást. Egyszóval nem fogunk unat-kozni. A játék megjelenését márciusra ha-lasztották.

Talán még az előbbinél is ígéretesebb a **DIABLO**, amivel a csapat szeretné átfor-málni a szerepjátékok mára kissé idejét-múlt arculatát és megfáradt hangulatát. Sokan azért fordulnak el a stílustól, mert túl bonyolultnak érzik a komplex szabá-lyrendszereivel és pontozási szabályaival. A Diablo túllép ezeken a korlátokon, és in-kább a látványos akciókra helyezi a hang-súlyt - megtartva természetesen a HP-k, EP-k, meg mindenféleP-k jelentőségét. A földalatti labirintusokban, templomokban és alagútrendszerekben játszódó játékban egy hőst irányítunk, aki egy szál karddal indul küldetésére, hogy megszabadítsa szü-



lőföldjét a Gonosz teremtményeitől és ha-talmától. Ahogy egyre előbbre haladunk, új képességeket, fejlettebb fegyvereket, több mint 100 varázslatot és egyre több intelligenciát szerezhethetünk, amire szükség is lesz, mert az ellenfelek is hasonló mér-tékben tápolódnak. A grafika letaglózó: izo-metrikus (enyhén döntött felső-) nézet, a 200-nál is több szereplő mindegyike kézzel rajzolt, majd 3D-ben renderelt, a hátterek



pedig a stílus legjobbjaiban látottakkal ve-tekszik. Több mint 100 végrehajtandó lép-csöböl álló misziók, amelyek minden betöl-téskor újra generálódnak, tehát gyakorlati-lag végtelen számú játékmenetbeli lehető-

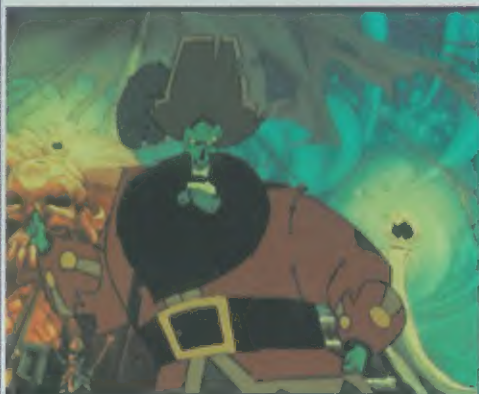
séget játszhatunk végig. A megjelenésére még vagy három hónapot várni kell - de megéri.

## LUCASARTS

Ha van valami, amire még a legidősebb számítógépesek is felkapják a fejüket, akkor az a Monkey Island megemlézése. Amigán, aztán PC-n is végigverte a me-zőnyt, meghódítva a legfinnyásabb kalan-dorok szívét is. A második epizód ki-robanó sikerét aztán hosszú ideig nem kö-vette tett és már azt hihettük, hogy örökre lemondhatunk a folytatásról. De nem! Jövő év elején megjelenik a



**THE CURSE OF MONKEY ISLAND**, amely ugyanott folytatódik, ahol az előző rész, a Le Chuck's Revenge befejeződött. Em-lékezzetek: az MI2 végén láthatjuk, hogy a Le Chuck meggyilkolásakor ébredező kisfiú álomhölgye Guybrush Threepwood. Az alkotók felélesztik Le Chuckot is, hogy a szerelmi háromszög minden sarka



adott legyen és a kalóz ismét Guybrush-t ostromolja szerelmével. A tűzről pattant menyecske szíve azonban másért dobog - adott tehát a konfliktus, már csak egy jó sztori kívánczik köré. Nos, a kaland-okban, ötletekben és buktatókban gaz-dag történetek kiagyalása a Lucasarts-nak eddig sem esett nehezére... A leg-újabb epizódban a '97-es trendeknek megfelelően CD-ről folyó párbeszédek, hifi hangzás, fél gigányi videóbejártás és mehökkentő történet elegye fog ki-bontakozni. Nem titkolt szándéka a fej-lesztőknek, hogy a Full Throttle folya-matos videóbejártásait kombinálják az MI kalandokban bővelkedő sztorijával és a kettőből egy több mint 100 helyszínen játszódó, jópár estét betöltő kalandjá-ték kerekedjen ki.



Sajnos ismételtelen eltolták a **DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT** kiadási időpontját, s ennek több oka is van. Első számú ok a Quake. Be kellett ismerniük a Lucasarts fejlesztőinek, hogy az id játékuk mind a grafika minőségében, mind sebességben felülmúlta az általuk eddig elkészített rutinokat és grafikai elemeket, ezért teljesen új alapokra helyezték a kivitelezést. Az SVGA felbontástól is idegenkedtek eddig, de belátták a fejlesztők, hogy '97-ben már nem jöhetne ki "fapados" megoldásokkal, még akkor sem, ha már maga a név biztosítja a sikerre. Szerencsére elvetették a Rendition 3D-s hardware-kártyának, mint a futtatáshoz szükséges kiegészítőnek az ötletét is. Megtartották viszont - hála istennek - a Star Wars mondanékből ismert lények, fegyverek, tárgyak és helyszínek beépítését a játékba, az eredeti hangeffekteket és a legkülönfélébb nézeteket. A módosított tervek szerint a játék megjelenését a Star Wars filmtrilógia újakevert, speciális effektekkel feltuningolt változatainak bemutatójára, május közepére datálják. Addig még egy fél év visszavan, úgyhogy reménykedhetünk...

sebb gázadásra vagy fékezésre is, és a kanyarokban menthetetlenül kiperdülnek, ha örült módjára vágódunk be egy derékszögű kanyarulatba. A verseny eredetiségét fokozandó a fejlesztők a '96-os idény adatait, autótípusait, fal-festéseit és hirdetéseit építették be a játékba, és persze a verseny előtti beállításokat, kisebb bütyköléseket itt is elvégezhetjük - csak sokkal jobban leegyszerűsítve, mint mondjuk a GP2-ben. Unikumként osztott képernyős üzemmódban is használható, de hálába kőve is nyomhatjuk egymás ellen. A legnagyobb erőssége azonban az a lenyűgöző sebesség, amit a teljes részletesség bekapcsolásakor is mutat. Megjelenését még idénre ígérték, de szerény véleményem szerint jó, ha jövő év első negyedében a polcokra kerül.

használni kell majd, nem csak a joy-t huzogatni meg a klaviatúrát nyomkodni. Kiadására a lehető legrövidebb időn belül számíthatunk.

## UBI SOFT

Az apróbb korosztály percei következnek! Minden bizonnyal őket célozza meg a **STREET RACER** kiadója, hiszen nem tit-



kolt szándékuk, hogy a gyerkőcök körében oly népszerű Mario Kart PC-s változataként vonuljon majd be a játéktörténelembe portékájuk. Erre minden esélye meg is van, hiszen a játék hangulata, szereplői és az egész verseny annak kis-sé átpofozott másolata. Vicces figurák



közül választhatunk, nagyon változatos háttérrel előtt önkörözhetünk, és nem kell félnünk, hogy 1-2 hiba becsúszása esetén végleg lemaradunk és kezdhetjük elölről a menetet. Példának okáért a Wipeoutban ha kétszer ütközünk az oldal-fallal, elszáll minden reményünk arra, hogy dobogókőzbe jussunk. Itt nem így van: mindig beérjük az élbolyt, csak utána ügyesen kell manőverezni és akár az utolsó helyről indulva is elsők lehetünk. A játék, annak ellenére, hogy eléggé impresszívén néz ki, 486-os gépekre lett optimalizálva (gyors scroll, dőcögésmentes képernyőfrissítés), és a harddiszken is csak 3 megat foglal el. Az igazi durranás azonban a négyfelé osztható képernyő, amin négyen nyomulhatunk! Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy hogy legyen a képernyő felosztva 4 részre. Egyszerű, de nagyszerű! A boltokban jövő év elején lesz kapható.

## ACTIVISION

Az utóbbi időben kissé háttérbe szorult cég gondolt egyet és nem a csillagokra helyezte a legnagyobb súlyt, hanem inkább a szélesebb közönséget célozza meg legfrissebb repülőgépszi-



mulátorával, az **A-10 CUBA**-val. Visszatérnek a régi szép idők idéző vektorgrafikás, polygonos megjelenítéshez, ami még egy 486-oson is vigan robbog és nem kell hozzá erőgép, hogy ne csak állóképeket nézegessünk, hanem a játékélménynek éljünk. A repülő "munkásságát" már bemutatta a Sierra a Silent Thunderben, de ez az új típusú megközelítés új megvilágításba helyezi az alapvetően levegő-levegő harcra kialakított gépet. A fejlesztők igen büszkék (a folyamatos, soha meg nem ricsenő grafikán túl) arra, nagyon látványosan sikerült megoldani a robbanásokat: ripityára toró tankok, MiG-ek, amiknek a darabjai földre vagy a tengerbe hullva port vernek fel, illetve hullámokat vetnek. A missziók változatosságára és furfangosságára egy példa: feladatul kapjuk, hogy adott idő alatt egy gerillacsoporthoz kifüstöljünk, akik valahol a Sziklás hegység egyik szorosába fészkeltek be magukat. Utón arrafelé a terepen saját oldalunkon harcoló tankok a lázadók egy másik csoportjával küzdenek. Aki ilyenkor segítségükre siet, annak annyi: nem ez a feladat és az idő nagyon szűkre szabott. Amíg mi a másik csapattal szórakozunk, addig a nekünk kiszemelt gerillák elfoglalják bázisunkat és itt vége a történetnek: hülyék voltunk, mert nem a parancsot teljesítettük. Egyszóval az agyunkat is

## EIDOS

A Forma 1, mint téma, úgy látszik kifogyhatatlan. Akadtak már menedzser-, és szimulátor variánsok, de



PC-n az amolyan igazi játéktérmi hangulatot árasztó verzió olyan ritka, mint a fehér holló. Most az EIDOS és fejlesztőgárdájuk, a Teque megpróbálkozik



a lehetetlennel és egy minden igényt kielégítő arcade változattal hozakodik nak elő. A címe **POWER F1**. Annak ellenére azonban, hogy nem kell benne a sportághoz érteni, hogy pillanatok alatt a pályán száguldozzunk, a kocsik felet-  
több realiztikusan reagálnak a legki-

**KELLEMEK  
ÜNNEPEKET  
MINDENKINEK!**



Mi az új ezen a képen? A megfekték játkékéményt nyerek.



"Nem látni a fát az erdőt". Azt hiszem, a Command and Conquer helyzetét ezzel a közmondással lehet a legjobban jellemezni. Manapság ugyanis annyira sok, szinte a megszólalásig hasonló program jelenik meg a piacon, hogy az eredeti folytatását már szinte észre sem vesszük. Pedig itt van, és nagyon nyomul!



A cápként köröző hajókat vörös repülőraj támadja.



A tranzitútvonal komoly légítámogatást élvez.

A játék a hetven-nyolcvanas években játszódik, Európában. Tudósok kifejlesztik az időgépet, melynek segítségével egyikük visszautazik a múltba, és egy kézfogás segítségével elpusztítja az akkor még fiatal Adolf Hitler. Azt azonban nem tudhatjuk, hogy a megváltoztatott történelem során Szovjetunió vezetője, Sztálin tör világalomra, és hatalmas serege előzöni Kelet-Európát, és megállíthatatlanul tör nyugat felé. A pillanatnyilag még szabad országok összefognak, és összehasonlíthatatlanul kis hadi erejükkel szembeállnak a hatalmas tömegekkel.

A játékok a korábban megszokott sémához hasonlóan mindkét oldal hadseregét vezetve végigjátszhatjuk (legkönnyebben azzal játszhatunk oldalt, hogy a megfelelő CD-t helyezzük be), mely azonban távolról sem jelenti azt, hogy esélyeink is azonosak lennének. A katonaság létszámában található hatalmas eltérő a készítek ugyanis úgy érzékeltették, hogy a szovjet seregek részére jelentős előnyt biztosító katonai egységek (úgy gyalogosok, mint tankok, vízi járművek és speciális épületek terén) kiképzését és építését tet-

ték lehetővé, melyek helyes használata nem sok esélyt hagy az ellenfélnek.

Azt hiszem, a játék kezelésének alapjait nem kell túlzott részletességgel ismertetnem, mert ha valaki nem is ismerte a játék első részét, az egyik klón biztos, hogy megfordult kezei között, akkor pedig már nincs is mit magyaráznom. A játéktér az egérrel mindenki eligazodik, jobb oldalt látható az építkezések menüje, az energiaellátás jelenlegi és szükséges szintjét mutató oszlopdiagrammal, az elérhető egységekkel, radarorony építése után felül a térképpel, valamint a rendelkezésre álló anyagiakkal. Lássuk inkább azokat a változásokat, amelyek az első rész óta történtek, és melyek sokkal könnyebbé tették a kezelést.

### VÁLTOZÁSOK AZ EDDIGIEKHEZ KÉPEST

■ **CSAPATOK KIALAKÍTÁSA:** hogy a harc hev-

majd egyenként válasszuk ki az új tagokat, majd újra mentjük el az új felállást a CTRL + 1-4 gombokkal.

■ **KÖNYVJELZŐK:** a térképen

összesen négy helyszínt menthetünk el, a CTRL + F9-F12 gombok segítségével. Előhívásukhoz nyomjuk meg az F9-F12 billentyűket.

■ **FORMÁCIÓK:** néha fontos lehet, hogy az elmentett csapatok ne csak a létszámot



A szibériai taja csendjét robbanások és harcokcsik robaja veri fel.

ben ne kelljen folyton újra kijelölgetni a korábban (általunk) összeállított és jól bevált csapatokat, azokat elmenthetjük, és később bármikor előhívhatjuk. A kívánt egységek kijelölése után nyomjuk meg a CTRL + 1-4 billentyűket, így mentve el az összeállítást. Ha őket később ismét össze akarjuk hívni, csak nyomjuk meg a megadott szám billentyűjét, és kész is vagyunk. Ekkor azonban a kép nem ugrik azonnal az egységekre, ehhez nyomjuk meg a számot az ALT nyomtatartása közben. Ha a csapathoz újabb egységeket szeretnénk csatolni, tartsuk nyomva a SHIFT billentyűt,

tartsák, hanem egy bizonyos elfrendezésben várják a harcot (például a rakétások hátul állnak, az erős, védelmező tankok mögött). Ehhez egyszerűen nyomjuk meg a csapat kiválasztó billentyűjét, majd az F gombot. Egységeink megpróbálnak sorokba rendeződni, annak megfelelően, hogy milyen helyzetet foglaltak el egymáshoz képest akkor, amikor a csapatot megalkottuk és elmentettük. Így természetesen sokkal hatékonyabban használhatjuk az általunk kikísérletezett védekező és támadó stratégiákat.

# COMMAND & CONQUER

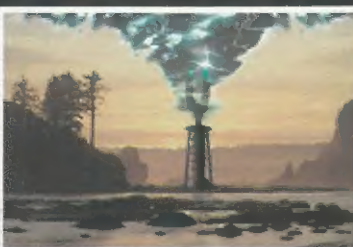
## RED ALERT

### EZ AZ ÉV SEM TELIK EL V

■ **VÉDELMEZŐ MÓD:** embereink alapfelállásban csak akkor támadják meg maguktól az ellenfelet, ha az a közelükbe merészkedik vagy tüzet nyit rájuk. Az egységek kiválasztása és a G billentyű megnyomása után azonban járőrözésre szólíthatjuk fel embereinket, akik tehát mozognak, keresik és leküzdik az ellenfelet. A parancs addig érvényes, míg más utasítást nem adunk nekik.

■ **ERŐLTETETT TÜZELÉS:** néha szükség lehet arra, hogy embereink olyan épületre vagy területre tüzeljenek, amely nem tartozik az ellenséghez. Az egységek kiválasztása után a CTRL + bal egérgomb megnyomásával kijelölhetjük ezt a célpontot, amelyet embereink tűz alá vesznek, akkor is, ha jelenleg nincs ott semmi, vagy ha az ellenfél éppen hátulról tüzet nyit rájuk. Az utasítás addig érvényes, amíg mást nem parancsolunk.

■ **ELTÁPOSÁS:** már a korábbi részekben is észrevehettük, hogy legnehezebb járműveink képesek ellenséges gyalogsági egységek eltáposására. Most azt szándékosan is megtehetjük, az egység kiválasztása után az ALT + bal egérgomb segítségével. Így adhatunk területeket vagy ellenséges egységeket is: az első esetben az ott feibukkanó emberkéket veszi tankunk üldözőbe, míg a másik esetben azt a bizonyos egységet hajkurássza. A tank addig próbálkozik, míg el nem pusztul,





# COMMAND & CONQUER REDMILET

## ILÁGSZENZÁCIÓ NÉLKÜL!

- az E megnyomásával a képernyőn található összes egységet kiválasztjuk, egy elsőprő roham vagy visszavonulás indításához.
- az N segítségével végiglepegethetünk összes

épületek teljesítménye nő, ha többet építünk belőlük, tehát gyorsabban szereljük össze a járműveket):

### SZÖVETSÉGES ERŐK:

- kikötő: hajók építésére és javítására szolgál.
- pillbox és álcázott pillbox:

gépfegyverrel felszerelt, sülyesztett űrhely, melynek második változata erősebb páncéltalattal rendelkezik, és terepszíne miatt szinte észrevétlen maradhat.

- technológiai centrum: fejlettebb egységek építésén kívül a GPS műhold építése ennek létrehozásával válik lehetővé. Ha az elkészül, automatikusan pályára is áll.
- felhő generátor: csak több játéko-

Egyedül a technika vívmányaival szemben. Esélyünk egyenlő a nullával.



gila, és így tovább). Észrevétlen tud maradni, csak az űrkutya szimatolja ki.

- tolvaj: finomítóba vagy silóba érve ellopja az ott tárolt anyagiakat felét.

■ mernők: az eredeti játékokban megszokott szerepe mellett saját épületeinket is képes pillanatok alatt helyreállítani. Egyes elengedő épületeket nem tud azonnal elfoglalni, ilyenkor kiadható neki a rombolás utasítása is, és ha a falak már legyengültek, lehetséges, hogy el tudja foglalni. Ezután az újjáépítés költségei természetesen minket terhelnek.

minden gyalogost vagy azt a bizonyos kiválasztottat el nem pusztítja, vagy más parancsot nem kap.

■ **OSZOLJ!:** az előző parancs elleni védekezés. A kiválasztott gyalogosok az X gomb hatására véletlenszerűen futkosni kezdenek, így elég hatékonyan elkerülve az eltaposást vagy egyéb támadást. A futkosás közben a korábban kijelölt célpontot azért továbbra is lövik, így nem csökken hatékonyságuk. A gond csak az, hogy az "oszlást" csak egyszer hajtják végre, majd megállnak. Így folyamatosan nyomkodni kell az X-et a védettséghez.

■ **STOP!:** ha elhamarkodottan adtunk ki egy parancsot, vagy azóta ellenünkre változott a helyzet, a kijelölt egységek az S megnyomására megállnak.

■ **KISÉRET:** egyes, értéke-  
sebb egységünk mellé rendelhetünk testőrséget, akik folyamatosan követik és védelmezik. Ehhez jelöljük ki a kiséreret alkotó erőket, majd ALT + CTRL + bal kattintással adjuk meg a védendő személyt vagy járművet. Vigyázzunk, mert a túl nagy kíséret ronthatja a batászfokot, vagy ha körbeveszik a járművet a gyalogosok, teljes mértékben megakadályozhatják azt.

■ a HOME gomb megnyomásával a kiválasztott egységet vagy épületet hozhatjuk a képernyő közepére.

■ a H billentyűvel bázisunk központi épülete, az építőegység kerül a képernyő közepére.

egységünkön, így bizonyos, hogy nem felledkezünk el egyikről sem.

■ több játékos hálózaton keresztül történő játéka esetében lehetőség nyílik szövetségek kötésére is. Ha kiválasztjuk a kívánt társ egyik egységét, és megnyomjuk az A billentyűt, a hálózaton játszó minden tagja rövid értesítést kap arról, hogy mi szövetségre léptünk valakivel. A szövetségesek használhatják egymás szervizállomásait, helikopterleszállóit, és így tovább, valamint nem támadják meg egymás egységeit automatikusan. A szövetség felajánlása azonban csak egyirányú, tehát kölcsönös mivoltához a másik félnek is fel kell ajánlania azt.

■ szintén több játékos esetében használható az F1-F8 gombokkal történő üzenés is, mellyel megmondhatjuk a magunkét hálózati ellenfeleinknek.

### ÚJ EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK

Lássuk, melyek azok az egységek és épületek, melyek a szokásosak mellett (erőmű, barakk, és a többi) rendelkezésünkre állnak (zárójelben jegyzem meg, hogy a harci



Patak mellett nem jó lakni...

A partmenti naszdó heves tűz alá veszi a vörös bázist. Hatása nem marad el.



szos harcban van értelme, ugyanis ennek hatására az ellenséges egység elvonulása után a bázisunkat fedő fekete felhő újra összeáll, elfedve az ott folytatott tevékenységünket.

■ **chronoszféra:** gyakorlatilag egy telepport. Egységünket ideiglenesen valahova teleportálhatjuk, rövid idő múlva visszatér. Egyes egységekkel nem működik, és a túlzott használata sem ajánlott.

■ **álcaépületek:** ugyanúgy néznek ki, mint egyes fontos épületek, de semmi funkciójuk és páncéljuk nincs. Remekül be lehet vele csapni az ellenfelet.

■ **orvos:** ez a gyalogos egység fegyvertelen, és automatikusan gyógyítja társait.

■ **kém:** információt gyűjthet ellenfelünkről (hány egységgel rendelkezik, éppen milyen épület felhúzásba kezdett, hogy áll anya-

■ **Tánya:** kommandós hölgy, nem mi döntünk bevetéséről, hanem az a küldetés fajtájától függően automatikus.

■ **AT aknatelepítő:** tank elleni aknákat hordoz és telepít, szám szerint ötöt. A szervizegységben tölthető fel készlete.

■ **mobill felhő generátor:** mint telepített társa, csak teherautóra szerelve. Egységeink közé helyezve eléríti ellenfelünk szemé elől a szakasz pontos összetételét. Ajánlott több ilyen egység indítása, álcázásként, mert mire ellenfelünk felfedezi az igazi offenzívát, rengeteg időt veszíthet.

■ **harci motorcsónak:** könnyű gépgégyával és tengeralattjárók elleni bombával felszerelt egység.

■ **romboló:** az előbbi nagy testvére. Rakétákkal harcol légi, vízi és szárazföldi egységek ellen, tengeralattjárókat dupla bombával küzd le.

■ **cirkáló:** a lassú halál. Hihetetlenül erős és extrém nagy hatótávolságú ágyú-





val egész bázisokat képes percek alatt lerombolni. Tengeralattjárók ellen nem védett, a többi hajóra hagyatkozik.

■ **GPS műhold:** fellövése után energiafelhasználás nélkül feltedi az egész térképet.

■ **hangimpulzus:** ha egy kémünk belép az ellenséges tengeralattjárók bázisára, az összes víz alatti hajó feltűnik egy rövid időre a térképen.

■ **LST:** légpárnás tank, öt egységet képes vizen keresztülszállítani.

### SZOVJET EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK:

■ **“sintertelep”:** harci- és őrkutyák kiképzőtelepe.

■ **kikötő:** LST és tengeralattjáró egységek szerve és összeszerelő műhelye.

■ **repülőtér:** a különböző harci- és kémrepülőgépek gyártásához szükséges. Egy pályán csak egy gép működhet.

■ **technológiai centrum:** a Mammoth tank és a Tesla gömb építéséhez szükséges.

■ **tűztorony:** telepített lángszóró, mely gyalogosok csoportja ellen és járművek ellen is hatásos, ha elpusztul, igen nagyot robban, károsíthatja a környező épületeket is.

■ **Tesla gömb:** elektromos kisülésekkel pillanatok alatt elpusztítja a gyalogosokat és járműveket. Gyakorlatilag az első rész lézérágyújával azonos.

■ **SAM állás:** légvédelmi rakéta.

■ **vasfüggöny:** egységeinket és épületeinket egy ideig sérthetatlenné teszi.

■ **rakétasiló:** atomtöltetű rakéta indítható innen.

■ **harci kutyák:** a szabotőrök elleni legjobb védekezés. Gyalogosokat egy harappal megöl.

■ **lángszórós katona.**

■ **AP aknatelepítő:** teljesen hasonló szövetségi társához, de aknái gyalogosok ellen hatnak.

■ **V2 rakétaindító autó:** két rakétájával a legtöbb épületet képes azonnal elpusztítani, de igen védtelen (főleg mozgó egységek ellen), és lassan tölt újra.

■ **MRJ:** mobil radarzavaró egység, igen nagy hatótávval.

■ **Mammoth tank:** rakétákkal és dupla ágyúval felszerelve mindenféle ellenséges egység ellen hatásos, és szinte elpusztíthatatlan.

■ **tengeralattjáró:** csak hajók ellen hatásos, tüzeléshez fel kell emelkednie a felszínre.

■ **YAK:** elég lassú, de gyalogosok ellen igen hatásos repülőgép: dupla gépfegyverével rendes pusztításra képes.

Ha békét akarsz, készülj a háborúra.



Működésben a Tesla-gömb.



■ **bombázó:** lassú szállítógép, mely ejtőernyősök és ernyős bombák ledobására képes.

■ **ejtőernyősök:** egy gépbe ötven férnek, leérkezés után a gépfegyveres gyalogosoknak megfelelően viselkednek. Bárhol ledobhatóak, felfedezetlen területeken is.

■ **ernyős bomba:** a szőnyegbombázás eszközei. A gyalogos ellenfelek megpróbálnak kitérni előlük.

■ **kémrepülőgép:** kamerájával képes gyorsan felfedni az ellenséges területeket.

■ **MIG:** hőkereső rakétaival és nagy sebességével kiválóan alkalmas páncélozott egységek leküzdésére.

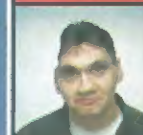
A játék további változása az, hogy bevételünket többféle forrásból biztosíthatjuk. Ez valójában azt jelenti, hogy a közönséges érc mellett (mely elég nagy mennyiségben és gyakorisággal fordul elő) drágaköveket is találhatunk, igaz elég ritkán. Értéke azonban sokkal nagyobb, mint az ércé, így nem árt, ha inkább ezt favorizáljuk, ha nyomain akadunk.



A hegyoldalba települt bázis viszonylagos védekezést élvez a gyalogos támadókkal szemben.

c&c red alert

Kiadja:  
Virgin



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

Nem találunk szavakat.

96%











Ismáelt tulajdonképpen nem is muszáj felébreszteniuk.



ahol a szalma között keresgélve némi pénzt találhatunk. Nyissuk ki a városkapot, ehhez a bídón lévő kapcsolókra kell a megfelelő sorrendben ráállnunk. A szalmák földali, első, felső. A városkap előtt a könyvtárat látogatjuk meg, ahol izion, a könyvtáros már értesült a kiszabadított bűndertől és a jövőünkről. Hogy helyesnek a személyazonosságunkat, adjuk oda neki a gyík könyvét. Erre megkapjuk tőle a Mecuharok kulcsát, valamint egy

Egy katonának látomány látszik. A katonák a gyűrűt. A gyűrűn valami hirtelen átkot lehetett, ugyanis a gazdák nyomban haltak meg. Végül a földet, és a sálat a hullát felel. A katonák egy nagy hegy állja az utunkat. A katonák beszélni sziklafejet, az a földet olvassuk a kőablánkat, egy földre nyomban eltűnt. A katonák, jobbra a hegy tetejére manjünk, ahol a megfagyott katonától végük el a keskeny folyót, majd csak ezután próbálunk meg a kastélyba bemenni. Itt az

[illegible]

masik kufcsót, aminek a rendelkezéseiről fogalma sincs az öregnek. Mi azonban hamar kideríthetjük: szabadiskút elve a fer közepén felálló sarkányt. Nyissunk ki a lemploma, s már a tó felé találjuk magunkat, a második esszéskülvével. Arróval, a Kigyo Nemennel. Hajtsuk bele a gyík landzárlatát, s már is meglátjuk a koronájából ki-potyogó gyémánt. A terem sarkában, a csontvázakat találhatunk meg némi pénz, majd iszovunk. A tere kilépve nyissunk ki balra, a sarkánycsaláéhoz. Vegyük el a sarkánygyerekeket, a nyalókával álmok éppen nem szorogatja, majd irány a léghejő. Beszéljünk a lemplokkal (do you...; The Engulfed...), aki 15 aranyért hajlandó is a szolgáltatunkba állni, ám ennyi pénzünk nincs. A nyalókával vegyük rá a hajósinast, hogy vigye át a monetáriákat tartalmazó táblázatot, aki már ezt közben meg is tette. Fizessük hát ki a kapitányt.

A léghajóval a tenger közepén kötöttünk ki.

mondja, az általunk keresett erő a  
nőnk a víz alatt lélegezni, amire a  
megoldás a kábitány kabinjában talál-

Izion könyvtárban  
sajnos az adult szekció  
épp felújítás alatt áll.





Izzasztó egy meló a Styx őrzése, ám a Kaszás már megszokta.



Szegény ördög. Pont a célegyenesben dobta be a törülközőt.

ható varázstekercs lesz. A varázslathoz azonban még szükség lesz egy varázsköre is, amit a kapitány kis ládikájában találhatunk. Ennek a kinyitásához egy tolvajkulcsot kell készítenünk: vegyük ki a párna alól a hajput, s hajlítsuk el. Nyeljük le a megszerzett követ és olvassuk ki a varázslat. A varázslat hatására a kövön egy kis kődarab jelenik meg. Amíg egy darab van, addig a hajó mellett. Másszunk le a hajótesthez, és vegyük ki a kődarabot. Kordülőnk egy huszárabot. Nyissuk ki az üzemanyag-kaput, és megvárjuk, amíg a kődarab eljut a kőre. A kőre a vízre, így óvintézkedésként húzzuk rá a búvárszakert a kapitány kabinjához, s csak azután adjuk neki oda. Vessük a vizbe magunkat. A tenger fenekén néhány csikóhalba botlunk akikkel beszélve (It feels... I really... I'll take...) kapunk egy kis hintát, amit völgünk északra felé, az erőd mellett dolgozó keresztráknak. A keresztrák halála jelölje nekünk ajándékozza a kődarabot, amit akkor vigyunk is el. Ezután a kődarab segítségével nyissuk ki a kődarabot és a szírnél az összes kagylót, így három gyöngyszemhez jutunk. A szírnél ne álljunk le társaságnál! A gyöngyökkel menjünk el a nagy kagylóházhoz, és kopogtassunk be, majd adjuk fel a tekőnek őket. (Could I...) Miután behatoltunk a kődarabba, adjuk neki oda a három gyöngyöt, cserebe egy kincsre térkepet kapunk. Menjünk a kődarab helyszínhez, s állunk a jelzett pontnál. Elő is kerül egy kincsosláda, amit ismét a tolvajkulcsunkkal nyissunk ki. A kincsekkel vesztessük meg a barlangot őrő Khor, majd ve-

gyük fel a földszáját és a sisakját. Lépjünk be a barlangba. A kődarabba kerülünk, amivel azonban egyelőre csak a kődarab birodalmába jutunk vissza, ezért inkább menjünk tovább. Egy kisebb labirintusba érkezünk, ami azonban nem túl bonyolult. Ebben a labirintusban megtalálhatjuk a többszáz éves kődarabot, am őt hagyjuk békén. Keressük is-

Íme egy Tűz Démon, aki nem bírja a tüzet.



tünk. Ut közben azonban elakad, így a fele utat ejtőernyővel kell megtennünk, aminek a pokrócot használjuk.

Az Arnyak birodalmába értünk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magu-

csejünk el az állványáról a rubint. A katakombák között felfedezhetünk egy üres rekeszt, ezen keresztül távozhatunk. Visszajutottunk a tithez, amit hívunk le a kar segítségével, és állítjuk fel.

Az Arnyak birodalmába értünk. Beszéljünk a kapuval, és adjuk ki magu-



Az öreg teknőc mindenféle csecsebecsét gyűjt.



A Medúzát egy kis trükkkel kell eltakarítanunk az útból.

kat a Mumusnak. (The Boogie Man). A cser bejött, am csak felig, mivel a kapu őrői rögtön bebörtönöznék minket, a hamis azonosításunk miatt. Vegyük fel a kupát és a kanalat, majd vizsgáljuk meg az ablak alatti falat. S törjük ki a laza követ a kanállal. Az alagút egy másik cellába vezet. Beszéljünk a kibílócselt vénséges sors-társunkkal, aki sajnos pont ekkor fogja felidőzni a talpát. Átvizsgálva fura módon megtalálhatjuk nála a cellája kulcsát, am az itteni zár sajnos már teljesen elolvadt a hősegtől. Szerencsére azonban a mi barátunkkal, s még nagyobb szerencsre, hogy ugyanaz a kulcs nyitja. Miután kijutottunk, beszéljünk a kapu őrivel (Could I...), akik annyira ostobák, hogy kérésünkre át is nyújtanak nekünk egy ID kártyát. Távozzunk hirtelen, s leszünk a hirtelen pedig a földszájkát használjuk az átkeleléshez. A Kaszásnál állítsd meg a kupánkat egy kis kődarab. A kődarabunkat magunkkal az ID kártyával. A kődarab kompszerkezzel ezután átkelhetünk a Styx felett, és ráakadhatunk az utolsó összeesküvőre. Chaxre, a Tűz Démonra. Mondjuk neki, hogy csak ne zeföldünk (Just...), majd öntsünk a szörnyre a lavát. Miután elporladt,

**fable**

Kiadja:  
Telstar

486DX  
8MB RAM  
SVGA  
2xCD  
SB,GUS

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T O S S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Névválasztás - kártya  
(Névválasztás - kártya)  
(Névválasztás - kártya)

82%





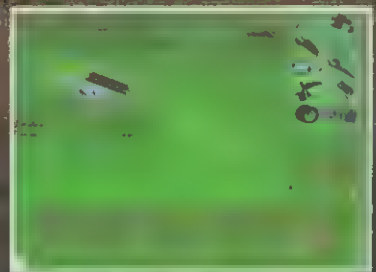


## FRANK WILLIAMS IS

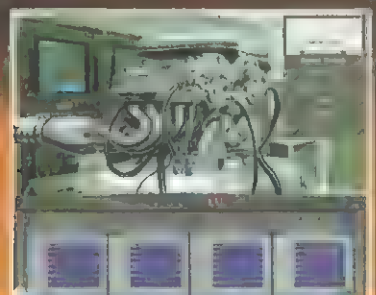


## TEAL

Már mindenki a MicroProse Grand Prix Managerének második kiadására vár, amikor az Electronic Arts-tól szép csendben megérkezett a TEAM F1. Bár a program nem egészen friss, annyira jó, hogy muszály beszámolni róla. A német szerzőpáros ugyanis annyira komplett, a Formula 1 minden területére kiterjedő szimulációt hozott össze, melyhez hasonlóval még nem találkoz-tam. S ha ehhez még hozzátesszük a 640\*480-as grafikát, és magának a versenynek sok játékot megcségyenítő 3D-s animálását, akkor biztosan lehetünk benne, igazi gyöngyszemre leltünk.



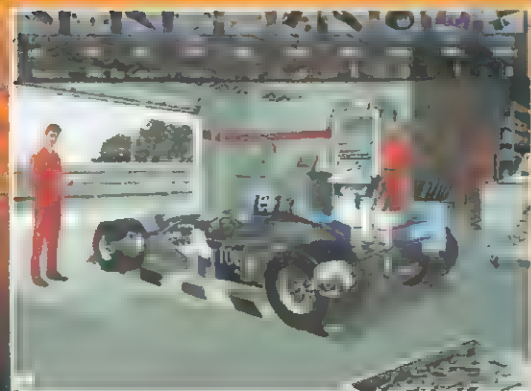
vagy elveszünk egy már létező csapatot (am-nak dolgozóival, szerződéseivel, szállítóival), vagy teljesen nulláról kezdünk el egy új birodal-mat építeni. Ez a második kegyetlen feladat, his-szen pénz és hírnév nélkül senki nem áll szóba velünk, nincs szponzorunk és minden alkatrészt önmaga kerül. A feladat viszont sokkal érdekesebb, és az esetleges eredmény is sokkal nagyobb di-csőséget jelent.



Megfelelő mértékű képzés a csapatot vezető vezetőre meg.

Az első világnak ideje a motorosok számára az

dolgozhatunk, ami számunkra legfeljebb 11 per-



bal, a szobák két vége között pedig a képernyő segítségével mutatót mo-rogathatunk. Ha innen be-kezdjük, vissza a jobb gombokkal jutunk.

Makett: Ahogy a csa-pat növekszik, a szükség-sé vált épületek bővíte-szünk kell. Az építkezés alatt embereink rosszabb hatékonysággal dolgoz-nak, ezért érdemes a ka-kációra időzíteni!

Pólo: Bevételeink egy részét ajándéktárgyak értékesítéséből szerez-hetjük be. Itt megadhat-juk a tárgyak árát vagy a várt hasznot. A szponzor nevét viselő ajándékok olcsóbbak, mert ezek árának felét a támogató adja.

Páncelszokrony: Bevételek és kiadások. Fennmaradásunkat hatá-rozhatja meg, hogy a lap-alján pozitív vagy negatív összeg jelenik-e meg.

Tervrajz: Fejlesztés. Egy F1 autó kb 3000 apró részre bont, s a statisztika-k szerint ezeknek csak a százalékát használják

el a következő idényben. A lényező 2500 alkat-részt vagy minden évben újra kell vásárolnunk vagy saját fejlesztésekkel kell pótolnunk.

A fejlesztők csapata max 40 főből áll. Új embert a menedzser szobájában feladott ajánlatok-sal vehetünk fel. E csapat hatékonyságát számu-nk a fejlesztők képességei és az emberek te-hereltsége határozza meg. Ha nincs speciális

A Budget gombbal az egy idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

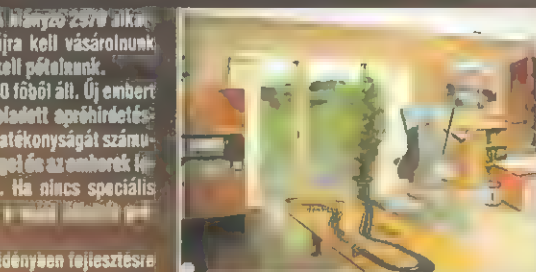
az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre



Monitor: Az alkatrészpiacon a nagyobb csa-patok által legyártott, új, de elavult alkatrésze-ket vehetjük meg. Közülük vannak jó és egésze-n rossz darabok. A jók meg lehetnek javítani, a rosszabbakat pedig el kell dobni.

Az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

last jól gondoljuk meg, mert egy régi ember megtartása sokkal olcsóbb, mint egy hasonló képességgű új felvétele.

Ezen a képen vehetjük fel a fejlesztők tömöríté-sét (akinek az is fontos, hogy van-e valami szak-területe), a laborban dolgozó csapatot (Work-shop Team - akik a karbantartást és a szükséges javításokat végzik, valamint ha van harmadik autónk, tesztelik a kifejlesztett alkatrészeket), a box csapatot (Pit Team), a versenyszervező-t (Race Manager - az egyes pályákon a kocsi fi-nomhangolását próbálja elvégezni) és az iroda-vezetőt (Personnel Manager - aki a dolgozók ügyeit és az adminisztrációt irányítását végzi).

Az állásokra jelentkezők kiválasztása hasonló. Például a pilótáknál végignézhethetjük a teljes vá-lasztékot, de az előlétsá gombokkal (szerződés nélkülük, max fizetés, F1 előélet...) szűkíthet-jük a köröt.

Az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre

az idényben fejlesztésre



**Naptár:** A pilóták időbeosztása itt megadhatjuk, hogy 1 hónapban hány napot dolgozzanak, ezt az időt mivel töltsék el. A lehetőségek között szerepel konditerem, reklámfelvételek, tanfolyamok (a technikuskor és a pilóta közötti jobb kommunikáció), a fegyverek gyakorlásának helye.

PC-8MB RAM 486/100 SVGA 2XCD SB



# DAYTONA USA

## CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

**A CSÁSZÁR ISMÉT ELFOGLALTA TRÓNJÁT!**

A játéktérmeiben még mindig kétség-telenül a Daytona USA a sztár, noha már jó két éve hogy megjelent. Ezen

a Virtua Fighterhez hasonlóan, ezt a játéktérme is "remixeljék". Így született meg a két új pályát is tartalmazó Daytona USA Championship Circuit Edition, amit legegyszerűbben úgy jellemezhetnénk, hogy egy új Daytona, Sega Rally grafikával. A játék elkészítésénél a Sega Rallynál már jól bevált rutinokat hasznosították. Im már az új Daytonában is egész képernyőn, kifinomultabb grafikával versenyezhetünk, jóval több képkocka pereg le a szemünk előtt másodpercenként, így

Attacknél a saját addigi legjobb eredményünk átlátású "szellemautóját" próbálhatjuk meg legyőzni.

Sajnos azonban bekövetkezett az, amiről már titkon előre tartottam: megváltoztatták a kezelhetőséget is. Nyolc különböző tulajdonságú új kocsit hoztak létre, s sajnos ezek közül már egyik sem hasonlít a régi Daytona-ra. A kocsik jobban tapadnak, és jobban lecsapódnak a falról. Van persze néhány "csúszékosabb", típus, ám ezek használhatatlanok lettek, még a gáz-

szani vele. Ez egyébként elég könnyen ment, ugyanis a nagyobb tapadás miatt a játék gyakorlatilag könnyebb lett, ritkábban kell visszaváltani, a Dinosaur Canyon pályán például immár frankón végig lehet száguldanivaló váltás nélkül. Egyébként az ellenfelek is gyengébbek, e cikk írásakor már mindegyik pályán el-



A Nemzeti Parkban a háttérben egy hullámvast működik

nincs is mit csodálni, hiszen melyik más játékban lehet 39 gyönyörűen kidolgozott széria autó ellen versenyezni, olyan tökéletes pályákon, hogy már-már valóságosnak hihetnénk, és olyan hihetetlenül élethű irányítás mellett, hogy az ember már tényleg érzi maga alatt a lóerőket. Köztudott, hogy a játéktérmeiben még a kormány is rángat, amit egy-egy erőszakosabb versenyzővel lökdösődve igen keményen kell tartanunk.

Amikor a Saturn megjelent, a Segának minden nagygépjűt be kellett vetnie a Sony elleni csatában. Ezek közé tartozott a Daytona USA-is, aminek az előbb említetteknek köszönhetően rohamléptekben készült el a Saturn verziója. Akkoriban persze még nem ismerhették olyan behatóan a Saturnban rejlő lehetőségeket, így a grafika eléggé megkapott a játéktérmei gépéhez képest, noha a hangulatot, s minden egyebet tekintve 100%-ig ugyanaz volt. Hogy mire képes a Saturn, azt rá egy évre, a Sega Rally mutatta be. A Daytonának azonban változatlanul megmaradt a hatalmas rajongótábor, így kézenfekvő volt, hogy

a mozgások még simábbak, a képernyő update pedig már szinte játéktérmei színvonalú. Ez utóbbit talán a Dinosaur Canyon pályán lehet legjobban érzékelni, ahol az alagútba behajtva eddig a régi verzióknál mindig "kilyukadt" az alagút vége. Ennek az új változatban már nyoma sincs.

A menü stílusa és elrendezése is inkább Sega Rally-s beütésű. Nincs már például Saturn Mode, csak Arcade, és Time Attack. Van helyette azonban kétjátékos üzemmód, aminél a Sega Rallyhoz hasonlóan kettéosztódik a képernyő, és egymás ellen nyomulhatunk. Aztán ha már túl profik vagyunk, és már sem a gép, sem a haver nem jelent nekünk ellenfelet, versenyezhetünk saját magunk ellen, hiszen immár itt is van Ghost Car opció, amit aktivizálva a Time

adással is megpördül a kerekük. A legjobban még a Wolf nevű kocsi kezelhetősége hasonlít a régi Gallop kocsikra, az öreg motoros daytonásoknak tehát mindenképp azt ajánlom. Aztán a másik kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor nem találtam a már megszokott gombkiosztást, holott az eredetinel az volt az alapbeállítás. A legnagyobb negatívumként pedig a roppant idétlenre sikerült borulások tudom értékelni. Nem értem miért kellett a jón változtatni. Eleinte tehát egyáltalán nem tetszett a játék, ám szerencsére csak annyiról volt szó, hogy újra meg kellett tanulnom ját-

ső lettem még a very hard fokozaton is. Az irányítással kapcsolatban még egy fontos info: a játék támogatja az összes eddig megjelent saturnos irányítót, beleértve az új, analóg joystickot is.

Végül egy meglepő tény: ez a játék az első olyan konzolos autóverseny, amit belső nézetből is tökéletesen lehet ját-



Im már a Daytonával is visszajátszhatjuk a legizgalmasabb menteket

szani. Teljesen jól érezhető a kocsi úttartása, a kifinomult képernyő update következtében jól belátható a terep, a kocsi hangja pedig ebből a nézetből fantasztikusan eltalált. Valóban úgy dübörög a motor, ahogy a több ezer köbcentis amerikai "hajókban" szoktak. A játék tehát feltétlenül beszerzendő, ám azért a régi változatot is tartsuk meg!



Veszélyes tömegnyomor a szűk átjárónál.



A borulások ezúttal nem túl élethűek.

daytona usa SEGA

Kiadja: SEGA

93%



**A profi bérnyílkosok is ezt ajánlják...**



Egy idő-  
bal bizony  
nem lehet  
egyensúlyozni

Egy láb-  
bal bizony  
nem lehet  
egyensúlyozni!

**Az ékszerboltban  
ártatlan vásárlók  
lábatlankodnak.**



Virtua Cop második részének a konverziója is, hasonlóan a első részhez, most is körülbelül egy órára a játéktérre fog megjelenni. Utána a játéktérre a Time Crisis előgép csatlakozik a kincsestokkal.

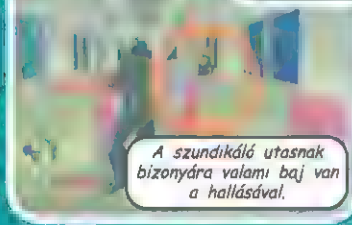
[illegible]

Az autós üldözés az egyik  
legszórakoztatóbb rész.



CREDITS | PRESS START

A szundikáló utasnak bizonyára valami baj van a hallásával.



Amikor az AM2 ismét csodát vitt véghez.

**A zöld egyenruhás  
zsoldosok szintén a mi  
életünkre pályáznak**



Virtua Cop 1-ben. A másik lényeges eltérés, hogy itt sokkal inkább akciódús a környezet. Az első részben ugye bár mindenhol van csapóeszköz, az öltönyös gengszterek befűtnek, az első két járműben csak a helyszínek láthatóak. Mintha csak rájuk céloznánk, nekünk csupán annyi van a dolgunk, hogy előre járjunk, mint ő. Ezzel szemben most minden apró dologban megfigyelhetünk a kény-

A kedvencemmel, az autós katasztrófáit a megszokott autói teljesítmény mellett láthatóan kímélő módon a fényképezőgépemmel is felvettük. A kerek egyelőre szokatlanul világos, a kerekekkel kinyitkászva pedig a kerek mégis látszik, majd a meg egyetérző önkéntesül, a kerek kiszakad, a kerek pedig azonnal borul. Mindeközben a kerek a szélre, a sebességük továbbra is

Természetesen a Virtua Cop 2-höz is használható az első részhez adott fegyverszty, de ha valakinek esetleg az nincs meg, jó hozzá bármilyen más Saturnus-hoz való light gun, mint például az Enforcer (mellette kapunkkal). Ha jól be van kalibrálva a piszty, akkor ezáltal is pontosan lő, tehát akár kiválóan is lehet vele játszani.

A helikoptert néhány jólöltözött gengszter védte.



Kiadja:  
Sega

Kiadja:  
Sega

S E G A N D S A T U R N

# 91%



**KALATI Computers**  
1146 Budapest,  
Thököly út 88.

Alaplapok, GA/MSI,  
Winchesterok, CD-R, hang-  
kártyák, GSM telefonok,  
egyéb alkatrészek.

Használt működő elektronika  
bútorok.

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is  
kiszolgálunk!

Kérje árlistánkat!

Tel./Fax: 341-5343,  
06-20/267-507

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Diákoknak konfigurációból

5% engedmény!

**Új számítógép  
szaküzlet!!!**

Alkatrészek, perifériák,  
komplett gépek igény  
szerinti összeszerelése



**Radio  
Systems**

1089 Budapest, Rezső tér 21.

Tel.: 210-3500 Fax: 210-3507

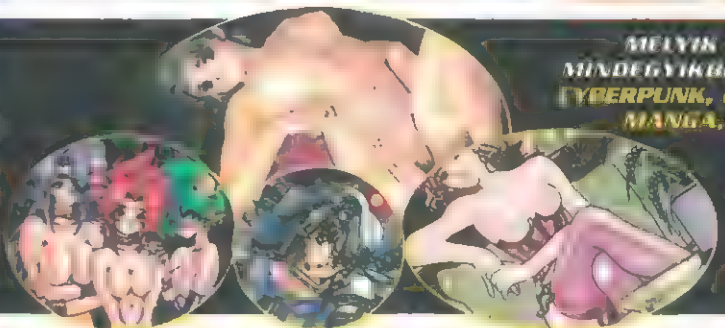
<http://www.bppiac.hu/radiosys>

FaxBank: 180-8611 Kód 1009#



**TROLL**  
KÉPREGÉNYTÁR

1087 Budapest, Teréz ut. 11  
A Trolla könyvtárban  
szerezte az Oktogon  
Telefon: 222-6025  
Események szolgálat



MELYIK STRUPT CSIPER?  
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!  
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,  
MANGA, BRUTAL, SUFF...



**MIXIM**

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099  
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az átváltoztatás  
jogát indokolt esetben fenntartjuk! Kérje aktuális  
árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!

**Kiváló minőségű PC-ű számítógépek  
igény szerinti konfigurációban**

Alaptípus: alaplap, 256k burst cache, 8MB EDO RAM, mini torony vagy desktop ház, 1.44MB  
FDD, 2 csatornás EIDE-vezérlő (4 EIDE-egységhez), 2 soros, 1 parhuzamos kimenet, 128 bites PCI  
SVGA Windows accelerator, direct 3D true color meghajtó, 14" color SVGA NVLR green monitor

Konfiguráció:	640MB HDD	850MB HDD	1.2GB HDD	1.7GB HDD
R&M 5k86-100MHz	115.940,-	119.120,-	123.940,-	128.540,-
R&M 5k86-133MHz	124.940,-	128.120,-	132.940,-	137.540,-
R&M Pentium 100MHz	127.360,-	130.540,-	135.360,-	139.960,-
R&M Pentium 133MHz	139.360,-	142.540,-	147.360,-	151.960,-
R&M Pentium 166MHz	167.760,-	170.940,-	175.760,-	180.360,-

Az R&M számítógépekre 1 év, telephelyeinken  
érvényesíthető garanciát vállalunk!

+8MB RAM +5.420,-  
MS WIN95 14.800,-



**Alkatrészek árjegyzéke**

Sony 8x CD-ROM drive	17.800,-	Acer 16 bites hangkártya	6.480,-	Power Beat 2x5W hangdoboz	2.180,-
Acer 8x CD-ROM drive	16.400,-	Acer 3D 16 bit hangkártya	6.980,-	JAST 2x60W hangdoboz	2.980,-
Acer 10x CD-ROM drive	18.900,-	SoundBlaster 16 OEM	10.980,-	VIP-88 2x120W hangdoboz	5.920,-
Acer 12x CD-ROM drive	23.900,-	SoundBlaster 32 OEM	19.980,-	JAST 2x240W hangdoboz	6.920,-

A felsoroltakon kívül számítástechnikai- és multimédia eszközök teljes  
áruskálájával, HP- és Star nyomtatókkal, valamint az ország egyik  
legnagyobb CD-ROM választékával állunk vásárlóink rendelkezésére!



Felülnézetből még  
látványosabb az akció

Az összes más...  
...da nem az... perle...  
kölkelem és ejtem...  
szot, hűt és vagyok az, aki...  
...al, harom...  
...fordít...  
...geszt, hi...  
...billentyű...  
állithatsz belé ha nem tetszik elsőre a  
karakter fizismódja, a jellelé gondolni  
változtatható, de szerintem ez a legke-  
vesebb. Nos, amiféltetem a nyelvi választ

Indokolt a védekező beállítás

Nem elég az új dalok  
száma! A stúdió- és live-  
koncert MS rendszerrel valójában  
egyetlen felvételre van le-  
vehető, kezdve a koncert-  
felvételtől a koncert utáni  
Win3.1-on készült Win95-ig.  
Az opciók közül választhat,  
ha csak a koncert felvéte-  
lét szeretnéd megnézni,  
gyakorlatilag ingyen, ha el-  
lenben, ha meg akarod  
vásárolni a koncert-CD-t.

A sokat  
emlegetett  
Eartworm Jim  
féle speckó

egyik napról a másikra adja ki a  
 jobb szélső játékok PC-s átiratát. Így ami-  
 nek a VF-sorozatnak volt a  
 otthon. Azóta, mint megírtam a játéktér-  
 — Készen áll a második fordulat (ez is buktat-  
 2000-et, s ráadásul csak a negyedik pályá-  
 jutottam: nincs mese, hamar vagyok...)»  
 Nem akarok részletlenül merülni, de ne-  
 hany dolog! Teljesen el kell mondanom,

tó) 700 mozdulata. Lehet arcade módban a  
ital kiválasztott szereplőt megadni. A fel-  
bontás alacsonytól hű de magasig állítható,  
egyenlően azaz bármelyik módban is  
zsebre (annak ellenére, hogy minimum-  
ként a P75 van előírva...). A kameraállások  
szemképráztató minden változnak, a ki-  
kapcsolható a ku-  
szól lassítá-  
tektek, mint például  
a ruházat finomsága,  
az árnyékok, és a  
környezeti változók.  
A leírás szerint:  
Nyolc karakter,  
nyolc harci  
tevékenység.

Való igaz, megtalálható itt minden, a Hakk-  
nó és a Kung-Fu világától kezdve a Kung-Fu  
filmekig. De a legizgalmasabb a harciakció és  
a kung-fu filmek világát. Itt találhatod meg a  
kung-fu életstílusát. De nem untatni  
akarják beceneit, inkább egy kis cheat-  
t. Jelenleg a kung-fu világát a legizgalmasabb

pében Character Selection-tűzszerelem, a Character selection-műben egy lo, fél, jobbra, majd egy [Del]-címre speckóval meg is tehető. Ha jól csinálod mindent, egy "vush" (a VF után szabadon...) hangot fogsz hallani.

keze: ugyanaz, mint fentebb. Hogyan lehet a réteg menüjét állítani, vagy inkább pályát választani? Mi sem egyszerűbb: A "Press start" képernyőnél 12-szer nyomd meg a "Le" billentyűt, majd nyomj egy Entert. Ezek után (ha minden pontosan csináltál), az opcióképernyőnél kell haladnod a "K.O." beállítást. Az egérrel szembázz le az "Exit" gombra, majd a "Le" billentyűt nyomd le még egyszer. Ha összesen csináltad, a kurzor eltűnik. Még egy Del gomb, s máris megjelentek az új opcióképernyő, melyből tetszés szerint választhatsz a pályák

**virtua fighter**

**Kiadja:**  
**Seqa**

PC: P75, 8MB RAM, WIN95, (S)VGA, CD, SB

# 85%

Minimális pixeledés  
a közeli képeken is

Letaglózó mozdu-  
latokban nincs hiány

The title screen for the video game Virtua Fighter. The title "Virtua Fighter" is written in a large, stylized, italicized font. "Virtua" is in a purple-to-white gradient, and "Fighter" is in a yellow-to-orange-to-red gradient. Both words have a thick black outline. The background is a blurred image of two female fighters in a ring, one in a white outfit and the other in a blue outfit, suggesting a fast-paced action scene.



# Case of the Rose Tattoo

# SHERLOCK HOLMES

A rózsátettkő rejtélye

Gondolom, sokan emlékeznek a klasszikus nyomozó első kalandjára a PC képernyőjén, melyben egy "hasfelmetszőt" kellett kézre kerítenie. Az első blikkre egyszerűnek tűnő eset persze hihetetlen fordulatokat vett, egyre bonyolódott, rengeteg résztvevője és gyanúsítottja lett, mire végre minden szál elkötésre került, s fény derült a motívá-

alkalmazkodik a kor követelményeihez: SVGA, élethű ray-trace képek, digitalizált, beszélő szereplők. A történet mérete még nagyobb, a párbeszédek, szövegek még terjedelmesebbek, a szereplők száma több, a kibogozandó szálak kuszábbak. Egyszóval minden kalandornak inycencfalat ez a program.

Az irányítás kicsit megváltozott - se előnyre, se hátrányra - most a jobb gombbal lehet előhívni a cselekvő menüt egy tárgyon vagy személyen állva, kiválasztani a szükséges igét (a look, mint megnézni, minden esetben aktív). Két parancs a jobb gomb megnyomásakor mindig választható: az inventory, azaz a tárgylistát, ahol a tárgyakkal szintén a jobb gomb segítségével manipulálhatunk, és az options, amivel a lemezműveletekbe (mentés, töltés), hangerőállításba és egyéb beállításokba piszkálhatunk bele. A bal egérgombbal mozgathatod a hőst a kiválasztott helyre, illetve a tárgyakat automatikusan megnézheted vagy a szereplőkkel beszélhetsz. Amennyiben Watsonra kattintasz, megjelenik a Journal szó is, mely segítségével a doktor jegyzeteibe kukkanthatsz bele.

Akkor következzen egy szűkszavú leírás, de előtte néhány általános jó tanács: mindent és mindenkit nézzél meg (look) többször is, mivel egy dialógus után már más lehet egy vizsgálódás

rel és Augie-val, az "itt a piros, hol a piros" játékkal. Ha sokat nem is, de annyit sikerül megtudni, hogy Mycroftot a Bart kórházba vitték. A kórházban hosszas nézelődés, a főnővérrel és a betegekkel való diskurzus után sikerül elérni, hogy a halottkémhez beengedjen, aki megmutatja az útat a betegszoba felé. Bent a nővértől megtudod, melyik beteg Mycroft - amire égető szükség van, az a gyűrűje, mely egyben a klubbelépő. A klubba a gyűrű megmutatása után beenged az őt. A romok közül a óra számlapját kell felvenni, s hazavinni a Baker Streetre. A vegyész-asztalon sikerül analizálnod egy kis szulfid segítségével

Ebből az epizódból sem maradhatnak ki a kemikáliák és egy kis vegytan.



eredménye. A beszélgetésre (talk) ez az úgyszintén igaz. Tehát: ha minden veszni látszik, mindent "look-olj" és "talk-olj" át ismét. Ha egy szereplővel beszélgetsz, és kimerültek a lehetőségek, beszéljess el Watsonnal, sokszor ez is szükséges, hogy újabb lehetőségeket kaphass. A program egyébként erősen szövegcentrikus, a inkább a beszélgetéseken van a hangsúly, mint a klasszikus kalandjáték-cselekvéseken. Persze az is akad jócskán.

Ismét együtt a legendás páros a PC képernyőjén - Mr. Holmes és Dr. Watson.



Ismerni kell a trükköt, ha nyerni akarsz.



cióra és a gyilkos személyére. A "rózsátetoválás" történetben sincs ez másé: megtartva a játék felépítésbeli tradícióit, az Electronic Arts műhelyéből ismét egy Conan Doyle novellával felérő mű került ki. A játék kinézete

A legendás Baker Street-i porta: még ma is megtekinthető. Persze halottak nélkül.



## ROBBANÁS A DIOGENES KLUBBAN

Holmes meghívót kap bátyjától, Mycrofttól a Diogenes klubba, ahol minden bizonnyal valami fontos dologról akar tudósítani. Amint a klubhoz ér Holmes, robbanás rúzza meg a klub épületét, ablakok törnek, székek repülnek... A klub felrobban.

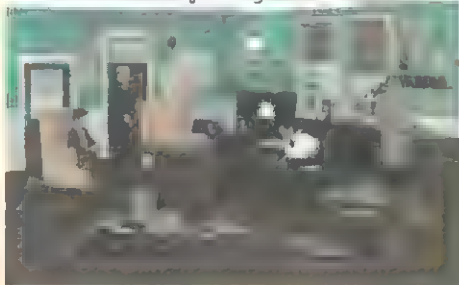
Holmes egyelőre szörnyű balesetnek tekinti az esetet. Így Watsonra lesz szükség a játék első részében - hagyj el a Baker Streetre, s menj a Yard elé, ahol beszéljess el a rendőr-

az óralapról lekapart anyagot - valami robbanószernek kell lennie. Az eredményre Holmes végre hajlandó elhagyni a szobáját, s belevetni magát a nyomozás sűrűjébe.

Vedd ki az íróasztalból a lámpást, majd első utad a Yardra vezessen. Először rá kell jönni Augie kártyatrükkjére - mindig a keze alá rejtji a lapot - és a trükköt elmesélve a rendőrnek, örömeiben beenged az őrsre. Az őrsön az ügyeletestől megtudod, hogy Lestrade épp el van foglalva egy hölgygel, akinek a bátyját behozták, s a bolondok házába akarják ászukni. Beszéljess Watsonnal, az ügyeletessel, nézd meg a könyvespolcot, ajánld a Britannica enciklopédiát az ügyeletes figyelmébe, aki a leírtak alap-



Holmes gondterhelten kitekint az ablakon - talán kintről várja a megoldást.



kar), s egy üres lappal le-  
szel gazdagabb. Otthon  
tartod jódgőz fölé a lapot,  
s láthatóvá válik az írás. Az  
eredmény egy levél, amiben  
Mycroft elmeséli, hogy a  
Védelmi Minisztériumból el-  
tűnt egy irat, nevezetesen  
egy robbanószer képlete.  
Egy rövid névsor is tartozik  
a levélhez, ahol az esettel  
szorosan kapcsolatban állók  
vannak feltüntetve.

Hárman a listáról benne  
vannak a címjegyzékben,  
mely az íróasztal tetején van. Először  
látogasd meg Lawtont. Az inasnak

a Kleopátra obeliszkéi. A tett színhe-  
lyén csak egy fakabát fogad, aki Lest-  
ratde papírja ellenére se enged nyomo-  
zni. A Yardon szerezz be további infor-  
mációkat, majd látogasd meg a friss  
hullát a halottkémnél. Mutasd meg a ha-  
lottkémnek Lestrade táviratát, majd  
vizsgáld meg a hullát, akinek az arca a  
felismerhetetlenségig eltorzult a lövés-  
től, és a hátsó felén pedig egy rózsza  
alakú tetoválás látható. Látogasd meg  
Needhem-et, aki állítólag kihalászta a  
hullát. Beszéljess el vele, majd vizsgál-  
d a ládáját, amiben egy nyakkendő tá-  
lál, ami biztosan az áldozaté volt, s  
ha így van, akkor ő valaha Cambridge-i  
diák volt. További beszélgetés során

A képek közel tökéletesen vissza-  
adják a a ködös London hangulatát.



ján megbizonyosodik a fiú betegségéről.  
A hölgy távozik, Lestrade szabad - kérj  
tőle engedélyt a vizsgáldóshoz. Az  
engedély birtokában bejut-  
hatsz a klubba. Vedd ma-  
gadhoz bátyád szelen-  
cáját, majd próbál-  
kozz mindenféle ke-  
resgélni - sajnos az  
őr mindig rád szól.  
Vedd rá Watson-t,  
hogy terelje el az  
őr figyelmét, majd  
rántsd le a láncot.  
A lánc segítségével  
húzd ki a táskát a  
gerendák alól, tedd  
a lámpást a geren-  
dák alá, mássz be, s  
vedd fel a kis ru-  
gót. Irány a kórház.

A főnővér Holmest  
még a halottkémhez  
sem engedi be, ezért  
kénytelen lesz elgurítani  
az itt várakozó pácienszt (előtte beszélni  
kell mindenkivel, megnézni a két kijárá-  
tot). Amikor elviharzik a főnővér, nézz el  
a halottkémhez, majd onnan a betegszo-  
bába. Mycroft anagrammákban beszél,  
alig lehet valamit kihámozni mondanójá-  
ból - mindenesetre a beteglap alatti re-  
ceptet vegyük magunkhoz, és így főnő-  
vértől kérd ki a tárgyait - mindössze egy  
kulcsosomót kapsz. Nézz el Mycroft la-  
kására, ahol egy őr álldogál. Az őrrel  
hosszas hadakozás, és tárgymutogatás

mond, hogy fontos ügyben  
jöttél (1,1,1), a szobában  
pedig faggasd ki Lawtont - aki  
persze semmit se tud. Nézz el Sil-  
verbridge-hez, akinél még a ház urához  
sem juthatsz be. Thomas Pratt ottho-  
nban pedig csak a házínéje fogad.  
Nézz el Mycrofthoz, aki Dewar pro-  
fesszort említi, mint a robbanószer fel-  
találóját. Rébuszokban elmondja Dewar  
tartózkodási helyét, amit Holmes ter-  
mészetesen megfejt. Dewar-  
nak add oda a talált rugót  
analizálásra - valószínű, hogy  
evvel hozták működésbe a  
bombát - majd keresd meg a  
képlet másolatát a kályhá-  
ban. Beszéljess el a pro-  
fesszorral, majd lépj le a  
Baker Street irányába.

### A TÁVIRAT

Lestrade-től fogad egy távi-  
rat, miszerint agyonlőttek  
egy embert a Temze partján

egy  
óra is  
előkerül, ami  
szintén a hulláé volt.  
Ezt követően együtt  
mentek vissza a tett  
színhelyére, ahol a lám-  
pát a lépcsőre téve  
egy gombra és óra-  
fedélre akadsz, vala-  
mint a 6. és 12.  
lépcsőn vérfoltok-  
ra.  
Le-

het, hogy itt lőtték le az illetőt, s nem  
is a víz hozta ide? Needhem nem tud  
kibújni Holmes érvelése alól, s elmond-  
ja az igazat: két úr sétált erre, s he-  
ves szóváltás közepette az egyik lelőt-

te a másikat. Néhány másodperc múlva  
jött egy harmadik ember is, aki a gyil-  
kossal távozott.

Otthon analizáld (királyvízzel tisztítsd  
le, majd nagyítóval nézd meg) az  
órafedelet, melyről kiderül,  
melyik évben járt az  
egyetemre az ál-  
dozat. Vonattal  
menj Cambridge-  
be, az aivó por-  
tásnak hozass  
Watsonnal egy  
kis bort, majd  
beszéljess el  
vele. Kiderül,  
hogy volt egy  
egyetemi klub,  
melynek tagjai  
rózsza tetová-  
lást viseltek.  
Az évszám  
alapján nem  
lesz nehéz  
visszakeresni  
az áldozat  
nevét... Tho-  
mas Pratt. És  
ami még ér-  
dekes: Law-  
tonnal együtt  
diákoskodtak.  
Pratt házíné-  
jénél nem ne-  
hez lerázni, s  
szabadon le-  
het garázdál-  
kodni a ház-  
ban: vedd fel  
a kalaptűt az  
asztalról, a  
hálószobá-  
ból a vörös  
posztóda-  
rabot, mely  
a tűzbe van  
készítve  
(Holmes  
szerint

ilyennel szokták összekötözni a hivata-  
los iratokat), a szenes dobozból végy  
ki egy dobozka gyufát - rajta egy  
kocsmá neve - az asztalkáról vedd fel  
a fotót, mely Pratt barátját ábrázolja.

A klasszikus angol Pub-ok hangulata -  
darts, félhomály, whiskey.



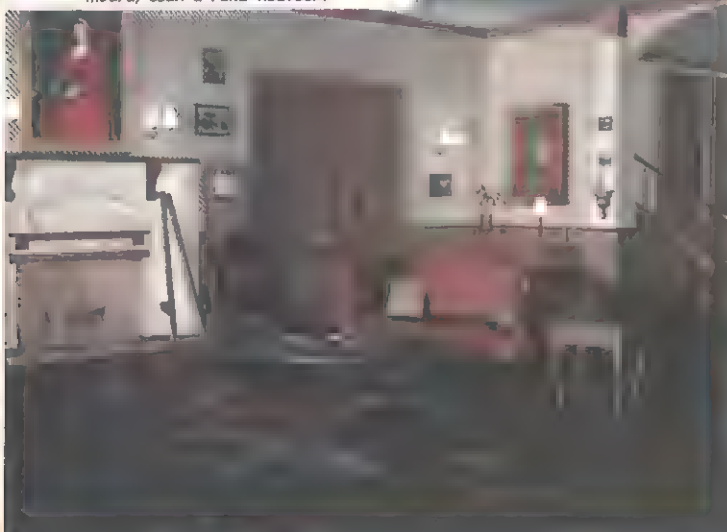
után sem jutsz semmire. A bérkocsis el-  
szelel, nem tudsz vele beszélni - küldd  
utána Watson-t, s kiderül, hogy a bérko-  
csis nem más, mint egy régi rendőr, aki  
igazol téged az őr előtt. Bent a hálószo-  
bában vedd fel az üres papirost és a kó-  
dolt üzenetet az asztalról, vizsgáld meg  
a tintatartót, majd tölts a pohárba vizet  
és gyújtsd meg a gyertyát. A kódolt  
üzenet felső sorának betűi helyett min-  
dig az ABC eggyel előbbi betűit hasz-  
náld. A második szó a water, a harmadik  
a heat. A lényeg, hogy meg kell vizezni,  
majd megmelegíteni a papírt. Mártsd a  
vízbe, majd melegítsd meg. A kirajzoló-  
dott szavak szerint a "books in greek"-  
ben találsz valamit. A nagyszobában la-  
pozz az állványon álló könyv elejére (ez  
az ominózus könyv, amit az üzenet ta-

Viktoriánus szoba - modern rendtelenséggel.



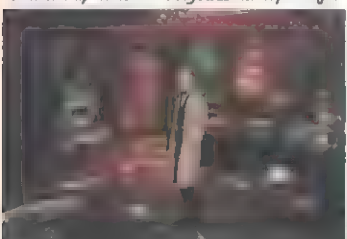


Egy viktoriánus korabeli szoba képe - ray-trace módra, csak a rend kedvéért



Először nézz el a kocsimba, ahol sajna nem sokat tehetsz. A fürdőbe (ahová a házineini állítása szerint szokott járni Pratt) sokkal többet. Beszéljess el a tulajjal, majd ródd fel neki higiénia hiányát (nézd meg a törülközőt, párnát, radiátort és beszélj Watsonnal), s erőszakoskodj be a medencékhez. Bent meglepetés fogad: Eldridge Whitney, aki szintén szerepel Mycroft listáján. Amíg nem zárod rá a gőzfürdő ajtaját a félmosóval és nem fűtesz be jól neki, addig nemigen beszélés. Most hallasz Ratchet asszonyról, aki a Minisztériumban szokott takarítani. Lawton további információkkal tud szolgálni: ha Ratchet asszony címét nem is, de Lord Avery-ét meg tudja adni. Jenkinsnek, az inasnak ígérd meg, hogy biliárdozol majd egyet vele. Avery nincs otthon, csak a buta felesé-

Sherlock Holmes szobája - a hihetetlenül finom ray-trace kidolgozás minapéldája.

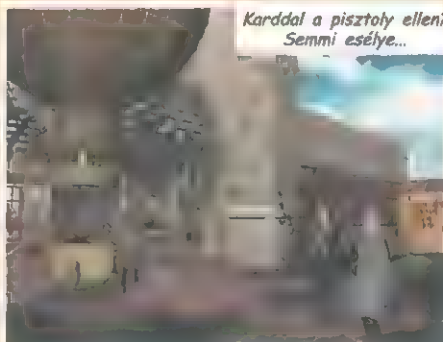


ge. Hívd ki az inast, aki elmondja, hogy az úr a St. James parkban szokott időzni. A parkban végy madáreledelt, szólítsd meg Avery testörét, aki nem enged Averyhez. Kérd meg az árust, hogy segítsen a majmával. A majom ellopja a testőr kalapját, etesd meg a madarakat, majd beszéljess Averyvel, aki hasznosabb infót ad Ratchet otthonáról. Nézz el a kelet városrészbe, menj be a csontkovácshoz, ahol sajnos nem ismerik Ratchet nevét, de a zöldségest ajánlják, hisz ő mindenkit ismer. Beszéljess el vele, nézd meg a jegyzetömböt, a felső polcot, majd kérd meg Watsont, hogy térítse el az őt figyelmét. Kérj lekvárt a felső polcra, s ez idő alatt keresd meg Ratchet nevét. Ez után sem hajlandó elárulni hollétét az árus, úgyhogy menj haza, s kérd Wiggins segítségét (a sálát le kell akasztani a kerítésről). Menj el bárhova, majd jöjj vissza - Wiggins itt lesz, s elmondja, hogy a zöldséges anyja Ratchet asszony. Menj a hálszobába, öltözd át ruhát, s menj el a zöldségeshez. Fent beszéljess, mutasd meg Mycroft nálad lévő tárgyait, majd kérj teát. Mivel nincs, s a részeg férjet nem lehet mással alvásra bírni, menj le egy adag kávéért, majd rakj a tűzre, tölts kávé a bögrébe, önts ki, és add a részeg férjnek. Vizsgálgd át mindent a szobában, beszéljess el Ratchet asszonnyal,

mire kiderül, hogy Pratt lopta el a dokumentumot, és Ratchet asszony juttatta vissza.

Nézz el Silverbridgehez, aki nagyon rossz állapotban van. Ha elájul, éleszd fel az asztalon lévő üvegcsével. Beszélj vele, az inasával és Watsonnal, nézd meg a fia fotóit, s nagy nehezen kiderül, hogy valami történt a fiával. Nézd meg az asztalon lévő firkát, majd az ólomtoll és egy lap segítségével tedd láthatóvá. A sakklépés kombinációt lépd meg a sakkablán, mire kinyílik egy panel az asztalban, és egy levélre akadsz, amiből kiderül: a fiát elrabolták. Vedd fel a előszobából a kendőt. Mindenek előtt Toby kutyára lesz szükség, de

laptűvel horgászd ki a kulcsot a postaládán keresztül, menj be, s megtaláld a fiút. Egy hölgy próbál menekülni, de a szódáskocsi alatt végzi... A szobából vedd magadhoz az altatót, a szolvétát és a retikülből a levelet. Az utcán találj egy gyűrűt, melyet vigyél haza analízálni. A vizsgálat után kiderül az ékszerész címe, menj oda, végy egy fogpiszkálót, s miután összehasonlítod a gyűrűt az övével, elmagyarázza, hogy nincs két egyforma briliánskö. Egy ügyes trükkkel (beszéd...) küldd hátra az eladót, zárj be, s a könyv alapján azonosítsd, ki a gyűrű. Kiderül, hogy Lawton menyasszonya... Lawtont kellemtlenül érinti a hír. Mi köze is van neki az áldozathoz?



Karddal a pisztoly ellen? Semmi esélye...

## A TELIES KIBONTAKOZÁS

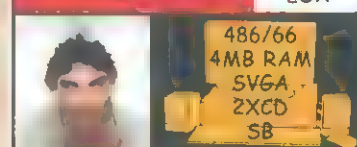
Háttra van még Whitney kifaggatása a minisztériumban, ahol egy kisebb tüzet kell csinálnod. Beszéljess el otthon Watsonnal, s beugrik a következő lehetőség: a kapcsolatot a Daily Telegraph-nál. Ottani barátod olyasvalakivel hoz össze, aki azonosítja a titkos harmadik személyt, aki a gyilkosság idején megjelent.

Lawtonnál szinte szabad kezet kaphatsz, csak előbb egy biliárdórát kell adni az inasnak - a biliárdtrükköt a Jocktól tanulhatod el a biliárdszalonban. Innen kezdve kalandelemekben szűkebb lesz a játék, inkább a beszéd és a történet kibontakozása dominál

Az első - persze balesetnek tűnő - robbanás a Diogenész klubban.



Kiadja: EOA



486/66  
4MB RAM  
SVGA  
2XCD  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Egy életem kalendárius  
Egy életem kalendárius  
Egy életem kalendárius

78%



## KÉT TÖRP FÖLDKÖRÜLI UTAZÁSA!

A Magyar TV-ben mostanában elég ritkán lehet látni a népszerű Smurföket, vagy ha úgy tetszik Hupikék Törpikéket, ám

A kristály darabjai azonban a Föld legkülönbözőbb pontjain szóródtak szét, ezért kell tehát törpjeinknek bejárnia az egész világot.

## GYEREKJÁTÉK?

A játék elején választhatunk a két törp közül, majd rögtön Dél-Amerikában találjuk magunkat. A feladat minden földrészen

ha én nehezen boldogulok vele, a k k o r mondjuk egy nyolcéves gyerek sehogyan sem fog. A kristálydarabok ugyanis mindig úgy vannak elhelyezve, hogy egy-egy pontatlan ugrás hatására vagy húsz kilométert kell visszagyalogolnunk, vagy energi-

lag csak repülő ellenfelek vannak, mint méhecskék meg madarak, amiket a ráugrások módszerrel persze roppant nehéz likvidálni. Az olyan dolgok pe-



A két törp kíváncsisága miatt kezdődtek a bajok.



Törpilla egy nagy ugráshoz készülődik.

## THE SMURFS

az Infogrames szerencsére nem hagyja cserben a mese kedvelőit. A Smurfs Travel the World című SNES-re készült platformjátékukban két törp földközi útra indul.

## MESE A KÉT KÍVÁNCSI TÖRPPŐL

Aprajafalvában persze mindig történik valami, ezúttal Törpapa legújabb kutatásai okozták a galibát. Két kíváncsi törp ugyanis nem tudta megállni, hogy megnézzék azt a Varázs Kristályt, amely egy legenda szerint teleportként képes működni a különböző idők és helyszínek között, és az egyik éj-

## TRAVEL THE WORLD

ugyanaz: az oldalra scrollozó szinteken tíz kristálydarabot kell begyűjteni. Ezen kívül nem is találhatunk sok minden mást, csupán a szokásos bónusz éleket, valamint kulcsokat, melyekből ha földrészenként hármat begyűjtünk, bónuszpályákra juthatunk.

A Smurfs 2 egy az egyben ugyan-

zokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint az előző rész. A grafika teljesen rajzfilmszerű, a hangok és a zenék elmennek, a nehézség pedig iszonyúan eltűzött. En nem tudom, hogy kiknek csinálja az Infogrames a játékeit, de van egy olyan érzésem, hogy

dig, mint hogy az ellenfelek mindig újratermelődnek, vagy hogy a platformok szélére állva a szereplők nem visszafelé, hanem lefelé szédülnek, magától értetődőek az Infogramesnél. S rögtön hogy tegyem hozzá, hogy a pályák nagy részénél az ilyen szédelgés természetesen azonnali elhalálozással/vízbe fullással jár. Ráadásul a pályakódokkal sem bántak valami bőkezűen: a hét világhoz (amelyeknek mindegyike három szintből áll) mindössze két pályakódot mellékeltek.

A játékot végigvinni tehát nem könnyű, annál könnyebb idegbajt kapni tőle. Igaz, ez az eddigi Smurf játékokban sem volt másképp. Összességében a játék mondhatni hozza az Infogramestől megszokott színvonalat, vagyis akik szerették az első részt, azok elégedettek lesznek ezzel is. En azonban személy szerint semmiképp sem vagyok elégedett, hiszen a kedvenc figurám ebben az epizódban még egy aprócska szerepet sem kapott. Ja, hogy ki az? Természetesen Hókuszpók.



Törpünk elvétette az ugrást.

szaka belopóztak Törpapa laboratóriumába. Sajnos nem csak hogy azt nem tudták megállni, hogy megcsodálják a kristályt, de még azt sem, hogy meg ne érintsék. Megtörtént a katasztrófa: a kristály apró szilánkokra tört, a két törpünk pedig egy távoli helyen, egy távoli időben találta magát. Arra, hogy visszajussanak Aprajafalvába csupán egy mód maradt: újra kell egyesíteni a kristályt.



Az ausztrál pálya egy kissé Donkey Kong-os beütésű.

át veszünk, vagy legrosszabb esetben azonnal elhalálozunk. Nagyon "ötletes" dolog az is, hogy a játékban szinte kizáró-



Veszedelemes rézbőrűek próbálják lenyilazni Törpillát.

the smurfs  
S N E S  
Infogrames

84%



dologra koncentráli: telibe kapni a másik orrát, hogy aztán a hűtőrendszerét röpítvá zúzva végleg kivonja a forgalomból, s így ő maga pedig értékes pontokhoz jusson. A második részben tehát még inkább szabadjára engedhetjük a vandál ösztöneinket, a látvány még brutálisabb.

talán sportnak lehet nevezni - dolgozta fel, minek köszönhetően a siker

Az egész játék teljesen átala-

kult az elődhoz képest, ami már rögtön a menüknél is szembe ötlík. A főmenüben az első gombbal választhatunk a verseny típusok közül, a másodikkal a kocsik, azaz a nehézségi szintek közül, a harmadikkal a pályák közül, végül a negyedikkel kimenetelt állást vagy felvett visszajátszást tölthetünk be. Ez utóbbi egyébként teljesen ugyanolyan lett mint a PlayStation verziónál, ugyanúgy mintha memóriakártyánk lenne, blokkba menthetjük el a dolgokat. Lejjebb még láthatunk három gombot, ezekkel egy CD lejáttszához jutha-

tunk, vagy megnézhetjük a rekordokat, illetve újra konfigurálhatjuk az irányítást. A legalsó, "GO!" gombbal indíthatjuk a játékot.

A versenytípusok között ugyanazokat találjuk, mint az elődben. A **Wrecking Racing** tulajdonképpen az igazi verseny, ahol nem is a célba érés az elsődleges szempont, hanem az, hogy minél jobban megpörgessük az ellenfeleinket. A **Stock Car** ezzel ellentétben - mint a neve is mutatja - egy teljesen hagyományos pozíció-autó verseny, ahol az első pozíció megszerzése a cél. Mindkét versenytípusnál négyféle módon indulhatunk: öt futamból álló bajnokságot kezdhetünk a legalacsonyabb, azaz a negyedik versenyszorból indulva, gyakorolhatunk tetszőleges pályán, mehetünk csak időre, és végül a Multiplayer móddal maximum 9 versenyző mérheti össze a tudását, de persze nem egyszerre, hanem egymás után.

A verseny-  
típusok között  
a harmadik a  
**Destruction  
Derby**, amit  
azért említek  
külön, mert  
bizonyára el-  
sőre minden-  
kit meglep,  
hogy ennél  
csak gyakorol-  
ni lehet, vagy  
Total Dest-  
ructiont, ma-  
gyarul Túl-  
élésdit írsz-

ni. Ennek az oka az, hogy a Destruction Derby ezúttal a Wrecking Racing részévé lett, vagyis a Wrecking Racing bajnokságánál egy-egy versenyt mindig egy Destruction Derby fog lezárni. Ha a Destruction Derby után is elsősk maradunk az adott versenyszámba tabelláján, egyre feljebb osztályba sorol minket a gép. s ezzel

Az ugrató alján gyűlnek a sikertelen próbálkozók

A közönség nem panaszkodhat, jó a műsor.

kodik a sebváltója. Vajon mit csinálasz? Nos, segítlek. Belefelelsz egy halom pénz, a szerelő persze alaposan megvág, aztán egy hónap múlva meg a differenciálmu esik dődk előlő. A kénnt mennék a dett Buickoká annyira hozzá tudjanak, aztán ami után gépkocsinak e sem. Kétségtel hogy kivonják galomból, és n show is eayber

A kedvenc pályám: a sárga csíkos sáv után egy gyilkos szakadék tártoga.

THESE

A tavalyi év Destruction Derby-je volt az első olyan számítógépes játék, ami ezt a remek sportot - ha eavál-

Nem mondhatni, hogy macska  
módiára érnék földet

alaposan elszállt





# RUCTION

## A BOX

A másik jelentős újdonság a box. Ezúttal ha nagyon összetörtük a kocsinkat, elmehetünk javíttatni. Ilyenkor be kell hajtunk a box-ut-cába, majd amikor a kocsink automa-tán megállt a garázsunk előtt, öt másodpercünk marad a munkála-tokra. Ezt nem végzi el a gép helyettünk, ne-künk kell a kocsit az iránybillen-tyűkkel "körbe járnunk", és a gyorsítás gomb-ját gyorsan nyo-mogatva a kívánt helyeken helyre-pofozni a jár-gányt. Noha a sé-rülések kijelzőjén

## AZ ÉRTÉKELES

A Reflections programozói kitettek magukért. A pályák kidolgozása egye-dülálló, hasonló minőséget PC-n eddig csak a Screamer 2-ben láthattunk. Az előző rész sík pályáihoz képest immár dimbes-dombos terepeken száguldoz-

Teljes a káosz az arénában.

összefüggés-ben új pályákon is indulhatunk. A dologban az a fantasztikusan jó, hogy ezúttal nem csak hagyományos pá-lyákból van többféle alakú, hanem az arénákból is vannak vadonat újak. A

kedvencem a Death Bowl, amit az első versenysz-tályban fo-

Ugyan hátul már egy darab kerekem sincs, de ez nem akadályoz meg a verseny folytatásában.

gunk megis-merni, s ahol az aréna szé-lén egy hatal-mas szakadék van, amibe rögtön az ele-jén a fele

társaság bele is zuhan. Itt az utol-sónak maradt kocsik likvidálása nem nehéz feladat: csak oda kell állni a szakadék szélére, és amikor az el-lenfél nekilendül, egy kicsit odébb-csusszanni... Összesen hét hagyomá-nos pálya van, ami közül eleinte azonban csak 4 választható, és négy aré-na, ami közül pedig kez-detben csak egyen lehet gyakorolni.

A pontozás is megválto-zott, méghozzá a követ-kezőképpen:

Egy ellenfél likvidálása: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 360 fokban: 50 pont.

Elég csupán egy destruktív versenyző, és kész a tömegkarambol.

Megpördíteni egy ellenfelet 180 fokban: 25 pont.

Megpördíteni egy ellenfelet 90 fokban: 10 pont.

A pályák bonyolultabbak lettek, te-le vannak veszélyes ugratókkal, ala-gúttakkal, és néha ketté is ágaznak. A kocsik most érezhetően jobban tapadnak, s ennek köszönhetően még jobban csapódnak ide-oda. A kaszni - csakúgy mint a valóságban - min-den apró mozdulatra, a legkisebb gázfroccsra azonnal be-leng, ami így nagyon élet-szerűvé teszi a dolgot. Ezzel ellentétben viszont az ugratások meglehető-sen el lettek túlozva, az autók többszáz métert repulnek, és földet érve úgy pattognak, hogy iga-zából persze azonnal ki-szakadnának a lengéscsil-lapítók. Igaz ez most egyáltalán nem vált a verseny hangulatának a rovására.

Egynéhány kocsinak mintha szárnya nőtt volna.

gyakorlatilag minden teljesen "zöld-re" megjavítható, a leszakadt motor-háztetőt, és efféle hiányosságokat a gép nem fogja pótolni. Az ilyen dol-gok hiánya egyébként nem csak eszté-tikai szempontból kedvezőtlen, hi-szen például ha szabadon van a mo-tor, ugratáskor jobban leül a kocs

A közönség szinte testközelből szemlélheti az eseményeket

eleje. A Wrecking Racingnél csupán egyszer, a Stock Carnál viszont bár-mennyiszor javíttathatunk.

A versenyek után megnézhetjük az eredményünket, s ezt ki is menthet-jük. Ilyenkor ha akarjuk, vissza-játszhatjuk az eseményeket külön-böz kameranézetekből, illetve áttanul-mányozhatjuk a statisztikákat is. Ha egy időnt sikertelenül zárunk, sze-rencsére ezúttal nincs visszaminősítés, csak ugyanazt a versenysztyált kell újra játszunk.

mondanom sem kell, abszolút passzol a témához. Végül hagy szolgáljak néhány jótanáccsal. A Wrecking Racingnél tel-jesen felesleges a mezőnnyel tartani, inkább menjünk ellenkező irányba, vagy keressünk egy tágas helyet, ahol oldal-ról a tomegbe hajtván jól meg tudjuk táncoltatni a többieket. A Destruction Derbynél pedig a legjobban a kocs

elejét óvjuk, hiszen ott van a motor. Inkább csak az autó hátulját használ-juk faltörő kosként.

Kiadja:  
Psygnosis

486/100  
8MB RAM  
SVGA  
CD  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

97%



# DRAGON HEART

ELÉRKEZETT A HOSOK IDEJE!

E sorok írásakor még pontosan 3 nap van a DragonHeart (SárkánySzív) című film magyarországi bemutatójáig, ezért sajnos még nem igazán tudom, hogy mi-

lízált kosztümös szereplők - a Mortal Kombat sorozat figuráihoz hasonlóan - meglehetősen szépen vannak animálva, főhősünk pedig egy halom különböző mozdulatra képes. Digitalizálni persze csak az emberi szereplőket lehetett, a sárkányok a "hagyományos" módon, renderelt grafikával készültek. Ennek ellenére teljesen összepasszolnak az emberi figurákkal, az animációjuk pedig gyönyörű. Ráadásul, miután legyőztük Dracot, aki ezután - csakúgy mint a filmben - a barátunk lesz, teljes mértékben rendelt szintekre is juthatunk. Az egyes helyszínek között ugyan is felülhetünk Draco hátára, és nekünk kell őt biztonságosan irányítanunk. Ezek a szintek

még megnövelik az életerőnket is. Az extra mozdulatokat - csakúgy mint egy verekedős játéknál - gombkombinációkkal hívhatjuk elő. Eleinte még csak kezdetleges speckókkal rendelkezünk, mint előre, illetve hátraszúrás, de aztán majd tanulhatunk halálos csapásokat, stb. A későbbiek folyamán - egy lányt kiszabadítva - még íjat is kapunk, amiből aztán mindenféle - többek között tüzes - nyílakat lehetünk ki. Nyílvevesszőket és még más dolgokat a hordókat kettészelve találhatunk. Draco legyőzése után egyébként még a sárkányt is segítségül hívhatjuk.

## JOYSTICK- GYILKOLÓK HÁTRÁNY- BAN...

A küzdelem egy briliáns ötlettel lett

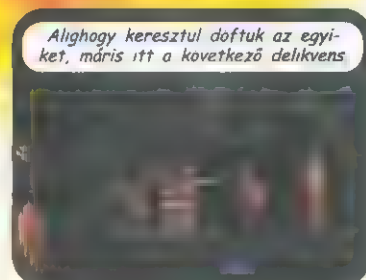
kivitelezve, nevezetesen, hogy Bowennek nem csak az életereje fogy, hanem ki is fárad, amit egy külön kijelző mutat. Ennek következtében a csatáknál némi taktikai érzék is szükségeltetik, hiszen nem lehet feleslegesen hadonászni, ha kifáradtunk, inkább fedezékbe kell vonulni a pajzs mögé. Ha ezt nem tesszük meg, Bowen teljesen kifárad, és a kardjára támaszkodva, tökéletesen védtelenül fogja kifújni magát. A speciális mozdulatok különösképp sok energiát emésztenek fel, így például meglehet, hogy egy mozdulattal keresztülszúrhatunk bárkit, de utána majdnem felére csökken az erőnk.

Maga az akció szépen megrajzolt, parallax scrollozású háttereken zajlik. Egy útonállóktól hemzsegő erdőből indulunk, majd nomád harcosokkal, barbárokkal kell elbánnunk, s még ki tudja hány ka-

tonát kell lekaszabolunk a végcé-  
lunk eléréséhez. Einen elpusztítá-  
sához. Közben ta-  
lálkozhatunk ba-  
rátságos embe-  
rekkel is, mint a  
Kerekasztal lovag-  
jaival, akik előtt  
meghajolva azok  
lovaggá ütnek  
minket, és hasz-  
nos dolgokkal lát-  
nak el, vagy új  
mozdulatokat ta-



Sárkányon lovagolni  
nem mindennapi élmény



Alighogy keresztül doftuk az egyi-  
ket, máris itt a következő delikvens

A speckókat meg amúgy is csak akkor lehet előhívni, ha az említett kijelző zöldben van.

Szinte mindegyik pályán van valami titkos dolog is. Be kell törni például egy lejárót, felfedezhetünk valahol egy odút, vagy épp egy szénakazal alatt kell keresgelnünk. Az ilyen helyek megtalálása persze nem feltétlenül szükséges, ám nyílvevesszőket, és egyéb extrákat találhatunk.

## A "KARDALÁVALÓ"

A DragonHeartnak a zenéje is fantasztikus! Thomas Eggeskov Peterson kifejezetten a játékhoz komponálta őket, és természetesen közvetlenül a CD-ről



Ha le-  
győzzük  
Dracot, utána  
barátunkká válik.

szólnak. Ráadásul miközben szól a zene, csiripelnek a madarak, pattog a tűz, csattognak a kardok, hörögnek a halálba távozók, egyszóval a szó szoros értelmében zajlik az élet. Ilyen körülmények között senki sem tud ellenállni ennek a kalandnak.

**Dragon Heart** Kiadja: Acclaim  
PC, 86/66, W1, V95, SMDRAM, VGA, 2XCD, SE  
**93%**



A gyakorlás környezete  
a Highlanderre emlékeztet

lyen lett. Azt azonban tudom, hogy ha csak annyira jó, mint amennyire az ugyanezen a címen futó játék, akkor érdemes rá megvenni a jegyet. A film és a játék egyazon történeten alapul, tehát egy fantasy környezetbe csöppennünk, ahol a sárkányok nem csupán a mesékben léteznek, s ahol egy Bowen nevű ifjú harcost fogunk alakítani.



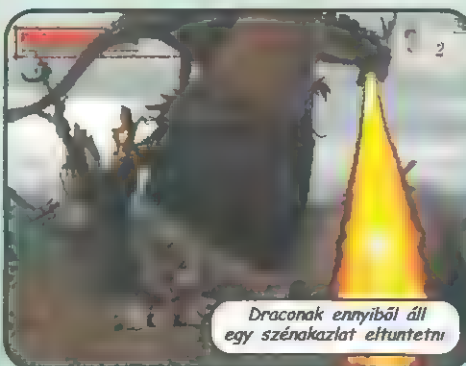
Ha kiszabadítjuk a  
kiscsajt, íjat kapunk

## A SZOKÁSOS ACCLAIM MINŐSÉG

A játékot az Acclaim adta ki, ami mondjuk még is látszik rajta. A digita-



"Lehajolt a  
szemét..."



Draconak ennyiből áll  
egy szénakazal eltüntetni



hiszen az a legfontosabb, hogy a kocka össze illeszkedjen a sakkprogramjának fejlesztéséhez. A Chessmaster mindig is kilógott a többi sakk közül, hiszen azon

ced Software Company 32-bites, pentium processzorra optimalizált mesterséges agyával csaphatunk össze a 64 kockán. A sakkozni tanulók továbbra is maximális

gathatunk). Lépéseinket a legjobb szakemberek értékelik, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhúzott lépésekre. A 27000 sakkparti tartalmaz adatbázist böngészve akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híres elődeinktől.

Hiszen a 27000 sakkparti mellett 11 zűl válogathatunk, melyek nagy része régi és jelenlegi nagymesterek játéktípusát igyekszik követni (közzük például Polgár Juditot is megtaláljuk). Akinek pedig még is kevés, mindig az a gép állítja fel a pozíciókat és figurák értékét megadva több ezer különböző játékmódhoz lehet hozzáférni. Ekkor a gép automatikusan statisztikát



Van aki a hagyományos táblákat szereti...



és akadnak olyanok, akik az antik figurákra esküdnek.

túl, hogy hihetetlenül jól játszott, nagy nyereséggel a program kifizetődött. A mostani jubileumi kiadás megint fantasztikus lett, az alkotóknak mind járték a játékban, meg újat, meg jobbat nyújtani.

A program alapjait az előző változat óta teljesen átirakták. A Windows 95-ös rendszerrel a program használhatóbb, és a jobb

ket jelenti szá-

ment, hiszen

is, hogy az

# THE CHESSMASTER 5000

készít lépéseinket a legjobb szakemberek értékelik, jelzik a megtámadott figurákat, figyelmeztetnek az elhúzott lépésekre. A 27000 sakkparti tartalmaz adatbázist böngészve akár az aktuális parti állását és annak lehetséges folytatásait is megkereshetjük, így gyűjtve ötleteket híres elődeinktől.

Chessmaster 5000 Kiadja: Mindscape  
PC: P75, 8MB RAM, WIN95, SVGA, CD, SB

92%

# NECRODOME

hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenben át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzet van: egy gépgyű és egy lézer. Az egyjátékos módban már

rogtan egy ilyen Raider nevű harckocsi-val indulunk. Az arénában lenni kezd a

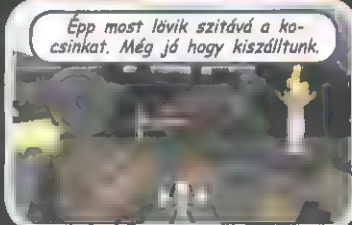


hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenben át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzet van: egy gépgyű és egy lézer. Az egyjátékos módban már rogtan egy ilyen Raider nevű harckocsi-val indulunk. Az arénában lenni kezd a



Egy kedves külső nézet. Ez a mi járgányunk.

hiszen gyorsabb, másképp kanyarodik, és a falakon kívül mindenben át lehet vele gázolni. Kétféle fegyverzet van: egy gépgyű és egy lézer. Az egyjátékos módban már rogtan egy ilyen Raider nevű harckocsi-val indulunk. Az arénában lenni kezd a



Épp most lövik szitává a kocsinkat. Még jó hogy kiszálltunk.

igen fűrgen mozgó gyalogos katonák próbálnak mindenfelől célba venni minket. Ha figyelmeztetnek vagyunk, még a dilettáns fokozaton is hamar szitává lövik a járgányunkat, az emberünknek pedig elég csak egy-két találat, vagyis gyalogosan hosszú távon semmi esélyünk. Mivel a kocsival még oldalazni sem lehet, csak egy megoldás van: óvatosan kell közelednünk, valamint nekünk kell előbb észrevennünk az ellenfelet, és nem fordítva.

necrodome Kiadja: Mindscape  
PC: P60, 8MB RAM, WIN95, 2XCD, SVGA

85%



# DONKEY KONG LAND 2

Én mindig is tudtam, hogy a Donkey Kong Land 2 tesztelésére képes a maga 8 éves korára. Azonban a tesztelésen tudok magamhoz térni abból az ámulatból, amit a Donkey Kong Land 2 tesztelése okozott. A játék az olyanokhoz képest, mint például az ugyanezen az oldalon látható Ironman, tizedes fényével előbbre jár, de az előző Donkey Kong Land 2-vel szemben sokkal fejlettebb. Annak idején ugyanis bizonyos jelekből, mint néhány sprite bericogásából, azt gondoltam, az már a maximum. Aztán most itt van a második rész, s noha egyszerre akár nyolc-tíz sprite is mozog a képernyőn, hibajelenség sehol, ellenben van tükörsimább, gyönyörű hátterek, szépen animált figurák, egy az egyben a 16 bites verzióhoz atthozott zenék és hanghatások, ugyanazok az átvezető és Game Over képernyők, egyszóval SNES

minőség feleke-fehériben. Azt, hogy egy csúcs platformjátékról van szó, a 16 bites felbontás is említenem, mivel nem nagyon hiszem, hogy van olyan gameboyos, aki ne játszott volna az első részzel. A feladat már SNES-ről is merős: a két gorillacsemetét, Dixie és Dixie, hőrébe bujva szembe kell szállnunk a gonosz krokodilussal, Kaptain K. Roofbal, aki el-

mindig csak az egyiket látjuk a másikat.

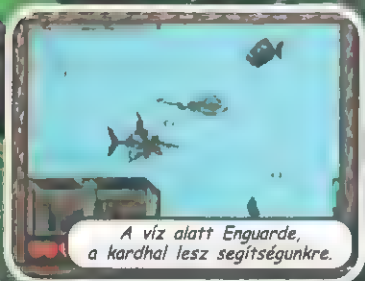


Krow-t a saját tojásával kell elintéznünk

csak legfeljebb egy kicsit más kombinációval lehet őket előcsalni, például Squitter, a pok halóját a Selecttel teríthetjük ki. A pályák felépítése - csakúgy mint az előző részben - mások mint a 16 bites változatban, ám a jellegük teljesen ugyanaz, ugyanazokkal az ellenséges krokodilusokkal, és ugyanazokkal a barátságos állatokkal találkozhatunk. Ez az a dolog, amiről már máskor is beszéltem, és amit a Rare-en kívül más cé-

Más játékok átírásánál nem 100%-os konverziót kell csinálni, hanem egy olyan játékot, ami 100%-ig ugyanazt

az élményt nyújtja. A DKL2 nyugodtan megkövethető, teljesítette ezt a százalékot. Ha egy teljes leírást készítenék, valószínűleg csak ugyanazokat ismételném, mint a SNES verzióánál. Mindenkinek ajánlom tehát a figyelmébe a '96/2-es számunkat. Befejezésül pedig a SNES-es Donkey Kong rajongóknak egy jó hír: már csak alig kell aludnunk néhányat, és a jövő év elején megérkezik Donkey Kong Country 3.



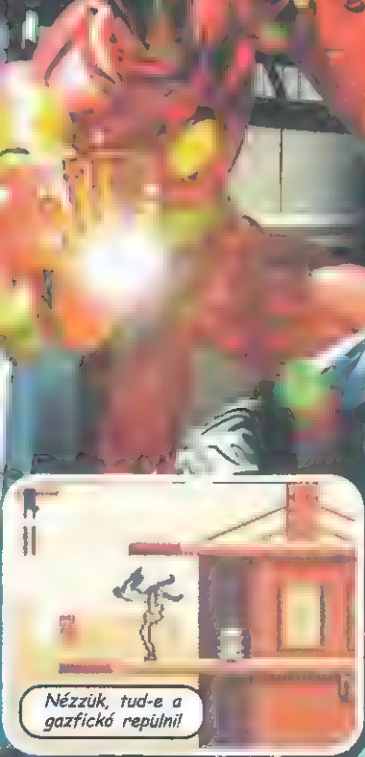
A víz alatt Enguarde, a kardhal lesz segítségunkra.



A hordó Dixie feje fölül startol, és a krokodilus képében köt ki.

donkey kong land 2	Kiadja: Nintendo
G O Y	
100%	

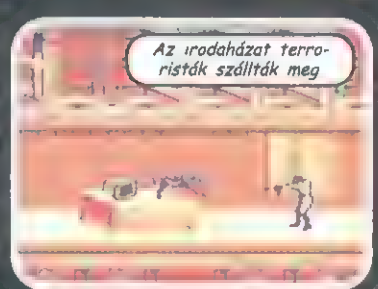
# IRONMAN



Az előző számunkban már olvashattatok a most bemutatásra kerülő játék PC-s verziójáról, akkor ugyebár egy löpő, szép akciójátékról beszéltünk. Meglepettem, amikor a Game Boy verzió dobozán szinte ugyanazokat az ajánlásokat olvastam: nevezetesen 3D renderelt grafika, motion capture animáció, stb. Hogy ebből mennyi az igaz, ahhoz azt hiszem elegendő a képeinkre pillantani. Ha valahogy szó volt rendelt grafika-ról, akkor az úgy lett rendelt, hogy már nyoma se

maradt. A figurák megrajzolása eléggé elnagyolt, a renderelt jelző legjobb indulattal is csak a karakterválasztásnál állja meg a helyét. Ezek után a motion capture-t pedig inkább nem is feszegetem.

Egy erősen közepes színvonalú akciójátékkal játszhatunk, ahol a két képregény superhős, Ironman, vagy X-0 Manowar irányítását vehetjük át. Nincs más dolgunk, mint állóvöldezni, illetve átverekedni magunkat az idegen - alien-szerű - szörnyeken és a terroristákra, akik mind egy célért szövetségesek, hogy felhozzák a Föld mélyéről a Cosmic Cube-t, egy gépezetet, ami képes a gondolatokat valósággá formálni. A gépnek persze nem szabad a bűnözők kezére jutnia, ezért fogótt össze Ironman és X-0 Manowar. A Stark irodaházból indulva New York, majd egy óserőn illetve egy kasszetyón keresztül egészen a Dromakok űrhajójáig kell eljutnunk, azaz összesen öt szinten kell maradéktalan megszárlást végeznünk. A háttér kidolgozása elég semmitmondó, de legalább nem unalmas.



Az irodaházat terroristák szállták meg

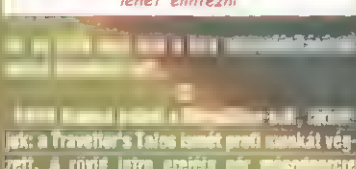
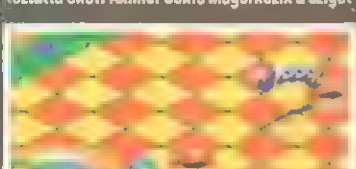
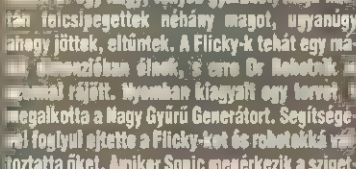
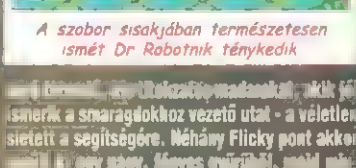
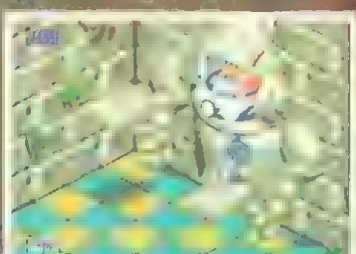
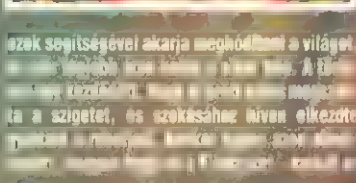
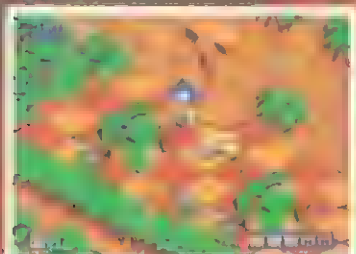
Néhol például lifteznünk is kell, egyes helyekre pedig csak repülő juthatunk fel. A játék talán egyetlen pozitívumaként a sokféle mozgulatot, ütest, és speckót lehet kiemelni.

iron man	Kiadja: Acclaim
G O Y	
67%	

Nézzük, tud-e a gazfickó repülni

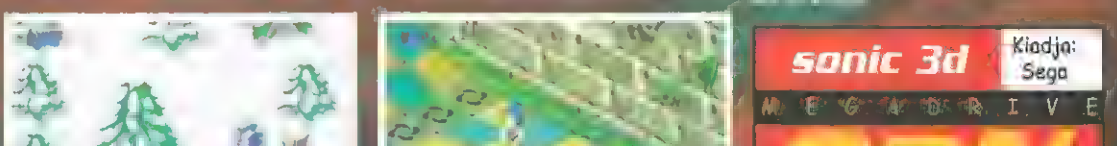


Sonic bosszuságára, és a megadrive-ások örömeire Dr. Robotnik egy újabb öröki tervet agyal. Így tehát a SEGA szupersztája ismét akciósra lépett: legújabb kalandja a Sonic 3 címmel kezdődött. A cím első hallásra valami új és izgalmas dolgot enged sejtetni, ám a 3D világában megint csak egy szimpla... **Dr. Robotnik** rohángálatunk Sonic-ai. A helyszín a Flicky-férfiak, által egy legendás kőszék... **Dr. Robotnik** a Kőszék Smaragdok rejtőznek. Dr. Robotnik



# Dr Robotnik

ismét világuralomra tör,  
ráadásul immár 3D-ben!





Elsősorban a Syndicate kedvelőinek okozhat kellemes perceket a Mirage most megjelent Bedlam című munkája, hiszen mind grafikailag, mind lényegét tekintve kísértetiesen arra emlékezteti az embert. A játék alapsztorija szerint a jövőben járunk, idegen lények, a Biomechek igazták le a Földet. A feladatunk egy zsoldos megszemélyesítése lesz, akivel egy műholdas bázisra kell eljutnunk, s az irányítást átvenni. A bázis a kéntrell-papírtól is szinte már ismerős lehet. A paneleken ugyanúgy csak a legszükségesebb dolgok láthatók: azaz hogy épp melyik emeletre kell mennünk, s hogy az milyen fegyvert használ, valamint még a radar is láthatunk a saját illetve az ellenség helyzetével. Minden misztériumot a műholdas bázisról indulunk, itt külön eligazítást is kaphatunk, valamint a rendelkezésünkre álló

# BEDLAM

Így jobban meg-  
nézve a képet, nem-  
csak a Syndicate-tel,  
hanem a Gender Wars-  
szal is mutat némi  
hasonlóságot a játék

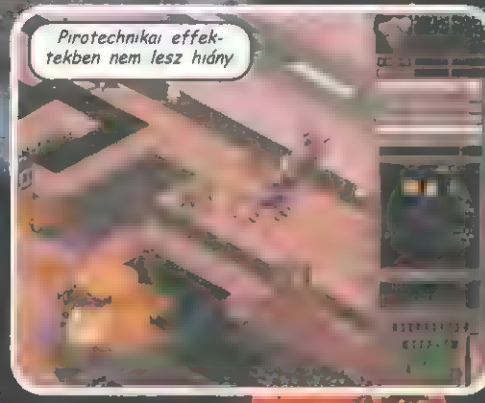


elérésére korlátozódik, amihez teleportokat, lifteket kell használnunk. Ezekhez kapcsolókat kell megköresnünk, és persze közben irtani az ezernyi ránk támadó ellenfelet. Ezek között vannak robotok, alien-szerű lények, oszadarhoz hasonló kreatúrák, stb. A játékban tehát nem lesz hi-

gy a terep teli van tartálykocsikkal, halomban álló löszerekekkel, és egyfajta hirtelen hatalmas robbanások rázzák meg a helyszínt. A játék mindent, rommá lehetjük bármilyen épületet.

A játékról tehát elmondhatni, hogy szép, meg is ér az semmiképp sem, hogy eredeti. Akinek esetleg ez az első játéka, az jól fog szórakozni vele, de amúgy csak egy egyszerű tucatjáték.

**bedlam** Kiadja: Mirage  
PC: 486DX66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB  
**60%**



Pirotechnikai effek-  
tekben nem lesz hiány

## COMPLETE DAVIS CUP TENNIS

Aki esetleg nem tudná, a tenisz világában a Davis Kupa körülbelül annyit jelent, mint a focinál a Világbajnokság. Ilyen kupákat 1900 óta rendeznek, és ma már 115 országból neveznek be rá a versenyzők. A Complete Davis Cup segítségével most egy ilyen kupának lehetünk mi is a résztvevői. Noha manapság mindent el-

söpör a 3D-s real time grafika, meglepő módon a Telstar egy digitalizált dologgal jött ki. Panaszra

azonban nem lehet okunk, az úgynevezett Roto-morphing technológiával a játékosok mozgása teljesen életszerű, egyáltalán nem "robotos" vagy mesterséges. Mindehhez szépen kidolgozott térbeli stadionok társulnak méghozzá négyfajta talajjal: játszhatunk fűvön, salakon, betonon, vagy akár fedett pályán is. S hogy tényleg ott érezzük magunkat a pályán, a környezetet is maximálisan realista varázstá: a közönség zibong, tapsol, a bíró csendet kéri, labdaszedők futkosnak be a pályára az elgurult labdákért. No persze mindez csak a körítés, ám szerencsére a lényeggel, azaz a kezelhetőséggel sincs gond. A labdák eléréséhez nem kell

irreálisan pontosan helyezkednünk, sőt, játékosunk magától még vetődik is. Négyféle különböző tulajdonságú ütéstípusból gazdálkodhatunk, úgy mint normál ütés, lecsapás, emelés és vetődés. A többfajta nehézségi fokozatnak köszönhetően a profibbakkal sem fogunk unatkozni, főleg ha valami kemény ellenfelet választanak maguknak. Az összesen 32 (nem valóságos) versenyző ugyanis nem csak a nemzeti színeikben, meg a fizimiskájukban különböznek, hanem valóban eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, vannak jobb és gyengébb játékosok. A programban persze megtalálható a kétjátékos mód is, s ráadásul nem is csak egymás ellen. A létező összes felállásban indulhatunk: játszhatunk párost a gép irányította társakkal, vagy akár azonos oldalon állva a gép csapata ellen. A játékról persze túlzás lenne állítani, hogy az év sportjátéka, de mondjuk ha egy kis teniszre vágyunk ebben a hideg időben, azért érdemes megvásárolni.



**complete davis cup tennis** Kiadja: Telstar  
PC: 486DX66, 8MB RAM, VGA, 2XCD, SB  
**85%**

Amint hibázunk, a labdaszedő boy már lendül is a laszti után.

Párosban szép az élet...



# MINT EGY ELEFÁNT A PORCELÁN BOLTBAN!

# MONSTER TRUCK MADNESS

**Használ-e már te is fém-  
menstrumokat? Gyönyörű  
vár át velük hontásra szá-  
mokat? Borulát-e már nem  
hívd az alatta rejtett gata-  
ba. Mert na nem, itt az ideje,  
hogy kipróbáld mondhat a Microsoft Monster Truck  
Madness-ékes ugyanis eddig soha át nem élt, felejt-  
hetetlen élmény vár rád. Azt viszont soha ne feledd,  
hogy elég egyetlen rossz mozdulat és autódod  
karmányozhatatlan száguldo, csúszó, guruló fém-  
mese lesz, mely elsonor mindent, ami útjába kerül.**

A Monster Truck autók északról 1974-ben építettek, de csak 1982-ben került sor az első közönségettel bemutatásra, ahol BIGFOOT 1 maradtandó nyitott meg néhány kíváncsiságot az autók és több szimbólumok között. Ezután az autók és a versenyek is ártalmatlanok voltak, aminek eredményeként 1995-ben BIGFOOT 11 közel 40 méterrel feljött a többi autók felett, s ezzel megdöntötte a rekordot.

Egy Monster Truck legfontosabb ismertetőjele a kerék. Egy ilyen traktorkerék átlagosan 1800 dollárba kerül, s a 1,6 méter magas, 85 centi széles gumik ennél is sokkal nagyobbak, mint a megszokottak.

közül választhatjuk ki azt, amelyik terveinknek  
lehetőleg megfelel.

A járgány irányításában semmi új nincs, egyedül a művelet változik, attól függően, hogy a szélességvárás téli vagy automatikus. Kézi váltással a tolatáshoz hátramenetbe kell kapcsolnunk, majd a szélesség növelésével indulunk visszafelé. Automatikus váltással a féltérzonalra lépésnél a féltérzonalra lépés

A Nagy Műve természetesen megismertük. Az első indulás előtt 30 másodpercünk van rá, hogy pontosan a rajtrólra álljunk. Ehhez saltsunk olyan négyre, melyből látjuk a vonalakat és figyeljük a bal felső sarokban megjelenő támpassert. Mesti manővernek ez az első vonalat, a másodikot meg pedig a második vonalhoz tartozik. Itt állunk meg, s várjuk a rajt. Induláskor először a sárga, majd fél másodperc múlva a zöld fények gyulladnak fel. A legelső, piros fények a versenyzőit való kizárásról jelzik, amit követően a versenyző a pályát elhagyásával érhetünk el.

Ha nincs kedvünk a beállással tölténi, az S gomb nyomására autánk a megfelelő helyre áll, s nekünk csak a zöld lámpára kell koncentrálnunk. Akik még igazán profi módon indulnak, a 3. vonaktól a lehető legmesszebb állítják meg járgányukat. Így még a zöld fény felvillaskása előtt elindulnak, s a rajt pillanatában a harmadik vonaktól már jóval előrébb vannak.

Maximális végsebesség:  
szakadéokban hátszéllel

tűnket" az F gombbal kapcsolhatjuk ki-be. Az is elő-

... a helikoptert, aki pillanatok alatt a földre szállította áldozatunkat.

Verseny közben a TAB-ot lefolytatta, majd a pályára jött a rajza jelenik meg, melyen az autót kis színes

A betonfalat nem vettem észre.

A kérvény során a legtöbb pontot a versély  
vezéseért lehet kapni (900-100), de 100-100 pont  
talán jár az egy egész körön keresztül vezető  
levegőszívó kút felállításáért is.

Ben az átvételre egyenlő körülmények között minden ellenőrző ponton át kell jutniuk. Közben teljesen változtatás tájában lehet részüknél, kanyarganak, kihalt városok, közeveitől, domokait, vízpartok és vulkán oldalában megfagyott láva teszi még nehezebbé a verseny befejezését. Itt kevésbé pont jár a győzelemért (max. 400). Az ellenőrző pontok közötti szakaszokat meggyorsíthatnak felkészült kutatók csapatok.

A játékokat játszhatjuk modernen, hálózaton, vagy ami egészen új, Interneten keresztül is. Ilyenkor max 8 játékos jöhet össze, amihez persze megfelelően gyors modemre is szükségünk lesz.

A program egészen jól sikerült. A hangok valóban a hangszerek digitalizálásából születtek. A grafika is nagyon szép és látványos, bár a Windows 95-nek köszönhetően a legjobban lementőkhöz igen kevés a színes képernyő. A 660 MHz-es Pentium kell, de ehhez azt hiszem, csak az a hozzávaló kell, hogy az ember ne legyen szívesen a gép mellett.

**monster truck** Kiadja: Microsoft

PC: P75, WIN95, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

86%

Ilyen terepen jó  
ruddkra lesz szükségünk.

### A házak még állnak

Ezek az autók már  
eléggé lestrapálódtak



# INK ELT LAPOK

Ebben a hónapban Balázs Gábor, drámafekli olvasónk küldte be a legtöbb konzolos kódot, elsőként tehát jönnek az ő tippjei:

## EARTHWORM JIM 2 (SNES)

Csaló menü: SELECT, Bal, Jobb, A, X, X, Bal, Jobb  
Halálos fegyver: X, X, X, A, B, X, SELECT  
Energia feltöltés: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A  
Extra continue: Y, SELECT, Y, B, X, B, X, B  
Quiz család: A, B, A, B, A, B, A, B  
A kódokat paúzáls után vigyük be.

## WOLFCHILD (GAME BOY, MASTER SYSTEM)

Level2: WX9F2, Level3: FD4RM, Level4: V6KGS

## FORTRESS OF FEAR (GAMEBOY)

Vasfűtőket el az összes életeteket, majd a "Scroll of Honour" tekercsre írjátok rá: -WVW-. Így három élet helyett hatall kezdtek.

## SPEEDY GONZALES (SNES)

Végtelen continue: amikor megjelenik a SunSoft logo, a címképernyőn üssétek be az A, L, R, B, A, L, R, B kombinációt.

## MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

15mp a kivégzésre: Fel, Fel, Bal, Fel, Le, SELECT  
29 credit: Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, SELECT. A kódokat a karakterválasztás képernyőjén kell bevinni.

## SONIC 3 (MEGA DRIVE)

A következő tippre Pagács Attila Budapestről jött rá: hívjuk be a Sound Testet a korábban már ismertetett módon: a SEGA beszoftjánál Fel, Fel, Le, Fel, Fel, Fel, Fel. (Ekkor egy csilingelést kell hallanunk.) Most menjünk egy tetszőleges pályára, és nyomjuk le az A+B+C gombokat egyszerre. Ha ügyesek voltunk, csakúgy mint a Sonic 2-nél, pályát építhetünk.

## FIGHTING VIPERS (SATURN)

Hogy megkapjuk az Options+ menüt, egyszerűen teljesítenünk kell egyszer a játékot. Hogy választhatóvá legyen Mahler - a 20 éves (legyengített) változata a B.M.-nek - szintén csak teljesítenünk kell a játékot. A mozdulatok azután megtekinthetők a Training Módnál.



Hogy választhatóvá legyen B.M. bármelyik többjátékos módban, végig kell játszani a játékot, és legyőzzük őt Very Hard fokozaton. Ha az Armstone City pályán a háttérben lévő mackóval akarunk küzdeni, akkor az említett pályán egy kell végeznünk az ellenfeleinkkel, hogy az szétfűtve a

rácst pontosan a macké irányába repüljön ki. Azután Kumachan bármelyik módban választható, mozdulatai leginkább Sanmanéhoz hasonlítanak. Ahhoz, hogy előcsaljuk a rejtett Big Heads - azaz Nagy Fej - Mode opcióit, végig kell vinnünk a játékot minden egyes karakterrel, beleértve Kumachant, a mackót, és Mahlert is. Ahhoz, hogy megkapjuk a "Wall Disp On/Off" opcióit, amivel a falak eltávolíthatók és így a játék még jobban felgyorsítható, legalább négy karakternek be kell mutatni az összes mozdulatát a Training Módnál, azaz mindegyik mozdulata mellé ki kell írni az "OK" jelzőt.

## LEMMINGS 3D (PLAYSTATION)

Ha szeretnénk megnézni a Full Motion Video betéteket, lépjünk a "Codes" opcióhoz, és ott írjátok be a következőket:

SPACEAAA - űrhajós film  
EGYPTAAA - Egyiptomi film  
AMMYAAAA - Katonás film  
MAZEAAAA - Befejzett film

## DAYTONA USA CCE (SATURN)

Tudjuk, hogy a következő tanács majdnem annyit ér, mint halottnak a beütés, de - kód híján - egyelőre csak annyit tudunk mondani, hogy próbáljátok meg elsőként lemn mind az öt pályán. Ha ez sikerül, az eredeti változathoz hasonlóan kocsik között megjelenik



a lé is, de ezen kívül választhatóvá válik a régi Daytona autó is. Ez a kocsi itt most iszonyú izmos, minden maxiumra van tuningolva rajta, olyanra, hogy még rípiyára tűrve az autót is hész másodperceket verem rá az addigi legjobb eredményeimre.

## SKELETON WARRIORS (SATURN)

Bárhol a játékban paúzáljunk, és ott adjuk be a következő kódot:  
Örök élet: B, A, Le, B, A, Bal, Le, Jobb, Y, Fel  
Örök kristályok: Bal, A, Z, Y, C, Jobb, A, B, B, Y, Le, A, Le, Le, Y  
Sérthetetlenség: C, Jobb, A, Z, Y, Bal, A, Jobb, Le, B, A, B, Y  
Ha végeztünk velük, engedjük tovább a játékot, s a bal felső sarokban (a sérthetetlenség kivételével) mindig láthatjuk ügyködésünk eredményeit.

## SKELETON WARRIORS (PLAYSTATION)

Itt van még néhány cheat a múltkor szerthetetlenséghez! Először is állítsuk a nehézséget Easy Mode-ra, majd a játék közben paúzáljunk, és üssük be a következő kódot: Háromszög, Kör, Kör, Bal, Kör, Fel, Le. Ezután engedjük tovább a játékot, és a START-SELECT-tel térjünk vissza a kezdőképernyőhöz. Menjünk az Options menübe, ahol mindig láthatjuk, hogy egy Level Select opcióval

bővült a repertoár. Az örök szív-kövekhez szintén paúzáls közben a következők írjuk be: Bal, Fel, X, Mégyszó, Fel, Le, Mégyszó. Ha továbbengedjük a játékot, láthatjuk, hogy a kövek száma 80-ra ugrott, és nem megy alább.

## STORY OF THOR 2 (SATURN)

Noha még a kézikönyvben sincs említve, a játékban van egy titkos kétféleképp üzemmód. A második Leon elővarázslóához a következőket kell tennünk: keressünk egy olyan helyet, ahol nem támadnak ránk ellenfelek, és nyomjuk meg a Z-t, hogy előhozzuk a fegyverválasztást. Most tartunk lenyomva egyszerre az L-et és az X-et, majd engedjük el őket. Ekkor egy másik Leon is előtűnik, amit a kettős jöppaddal irányíthatunk. Van egy mód arra is, hogy visszahozhassuk a legyőzött főnököt. Ehhez mindössze Dytto segítségével ki kell oltanunk a szellem szentélyek melletti két tályát (ekkor egy erős zajt hallhatunk), majd távoznunk a toromból, s újra visszatérünk.

## JUDGE DREDD (SNES)

Amikor a copyright képernyő megjelenik, adjuk be a következő kódot: Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y. Ha ezeknek az angol megfelelőjüket vesszük, akkor a Cheat annyit tesz: LUXURY. Hatására egy csaló képernyő jelenik meg, ahol különféle cheatokat aktivizálhatunk, mint pályaválasztás, vagy örök energia. A pályaválasztáshoz nyomjuk le egyszerre az Y+A-t egyszerre, majd a játék közben a SELECT-tel váltunk pályát. Az örök energiához az X+B-t nyomjuk le egyszerre.

## MOTOR TOON GP2 (PLAYSTATION)

Itt van néhány nagyszerű kód, melyek segítségével nem kell teljesítenünk a játékot az extrák előcsalásához. Csak menjünk a Goodies menübe, ahol a titkos dolgok kérdőjelei láthatóak, és nyomjuk le az L1+L2+R1+R2-SELECT gombokat egyszerre. Ekkor egy "0000" felirat fog megjelenni a jobbalsó sarokban, ide kell beadnunk a kódot.

- A hozzá való billentyűk:
- 4=L1
- 5=L2
- 1=R1
- 2=R2
- 3=R1+R2
- 5=L1+R1
- 6=L1+R2
- 0=L1+L2+R2

A kódok pedig:  
Extra karakterek=4043  
Plusz pályák=4154

Rejtett játékok:  
Motortoon Tank Combat=5443  
Submarine=5550  
Motortoon GP=4531

Ne feledjük, hogy a gombokat egyszerre kell lenyomni, beleértve a SELECT-et is! Ha pedig mindegyik kódot sikerült beírni, menjünk a Replay Video opcióhoz, ahol ha lenyomjuk az R1-et és az X-et, 20 különböző videót nézhetünk meg.

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SATURN)

A következő cheat egy rejtett options képernyőt hoz elő, olyanokkal mint végtelen kivégzési idő, stb. Mindössze annyit kell tennünk, hogy a címképernyőn beadjuk a következő kódot: C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X (azaz Crazy Cyra). Ezután az options-nál felfelé forgassuk a kockát, mire egy kérdőjelhez jutunk.

## PGA TOUR 96 (PC CD)

Mielőtt megütnék a labdát írjátok be ABBA-CAB és bizonyos változások segítségével lesznek, hogy a labdát minél messzebb és messzebb

## KICK OFF 96 (PC CD)

Kivégzhetitek ellenfeleteket az alábbiak (ehhez az ARCADE módban kell játszaniuk és a CD-nek a beolvasóban kell lennie): lépjétek be a ellenfeleknek márkát gombot megnyomva, majd mikor

szembe álltok vele, csináljátok a következőket:  
FEL, TÚZ (egyszerre)  
LE, TÚZ (egyszerre)  
BAL, TÚZ (egyszerre)  
JOBB, TÚZ (egyszerre)

és végül akármelyik irányban átlósan. Ettől a pillanattól kezdve akármelyik irányban történő elmozdulás, ha szabad így mondanom, kellemetlen-ség okoz a szemben álló félnek.

## EARTHWORM JIM (PC CD)

Földgilliszta Jim kalandjait talán élvezetesebbé és izgalmasabbá nem is, de érdekesebb és változatosabb teszik ezek a kódszavak, melyeket vétek nem kipróbálni.

PULSATING  
BLOATED  
FESTERING  
SWEATY  
PUSILLED  
MALFORMED  
SLUGFORABUTT

## ASSAULT RIGS (PC CD)

Pályakódok következnek:

1. WELCOME: 444444
2. NEXTGEN: 212132
3. THIS WAY: 323443
4. JOY JOY: 323343
5. NOBODY: 333313
6. WASTELANDS: 324412
7. VERTIGO: 122343
8. GEM TOWER: 321233
9. BRIDGE: 323131
10. OBLITERATE: 334212
11. ARENA: 331342
12. PBM: 423334
13. RAMPS: 324132
14. OASIS: 331221
15. HALLS: 413333
16. COASTER: 424442
17. MINE: 333432
18. LOOK UP: 242123
19. DEADLINE: 112134
20. FORT: 121332
21. STAIRWAY: 323233
22. PARK A LOT: 223423
23. ZAMCAM: 411113
24. SHOOT ME: 322333
25. WILD: 343342
26. OIL RIG: 244141
27. RIGHT WAY: 142332
28. WASTE TWO: 242222
29. DODGE: 324144
30. AIR: 241413
31. JUMP: 421343
32. ROOM 101: 321421
33. FIREPOWER: 112112
34. WAVE: 142442
35. PUSH OFF: 431313
36. PERIMETER: 132112
37. SPIRAL: 133132
38. THE CASTLE: 123321
39. FORTRESS: 212113

## THE GREAT GIANA SISTERS (C64)

Bizony jól láttátok, nem nyomdahlba. Egy élő, eredeti, kiváló C64-es gémmről van szó. És pontosan azért kapott itt helyet, mert van hozzá egy kód, ami pályaugrást tesz lehetővé; egyszerre nyomjátok be az A R M I N gombokat, ami annyit tesz mint ARMIN, ami nem más, mint a Rainbow Arts egyik programozójának beceneve.

## COMMAND & CONQUER (PC CD)

inkább érdekessébe számba menő család, mely színesebbé teszi a felelőbb kiváló Virgin játékokat. Edtáljátok a COMANDER.INI fájlt, majd a DEATH-ANNOUNCE=0 sari írjátok át DEATHANNOUNCE=1-re. Most azt kérdezitek mi változott? Nézt a hangoscska, amely mindig bekonferál valamit. Most már akkor is meg fog szólalni, ha az ellenség egy egységet kilrítjuk.



# REUNION

## JELEMAGYARÁZAT:

☺ = LAKHATÓ

x = BÁNYÁSZHATÓ

≈ = MÉRGESGÁZ A LÉGKÖRBE

▲ LESZÁLLÁSKOR

TALÁLMÁNYHOZ LEHET JUTNI

■ BARÁTI BÁZIS

[T] ELLENESÉGES BÁZIS

## Fontos információk az égitestekről

### BOLYGÓK

### HOLDAK

S Y S T E M 1 : A M E S T Y					
NEW EARTH ☺ x	APOLLO ☺ x				
AMESTY 1	EXPOLER	VENYARA	RANGER		
AMESTY 2 x	MARINE	VOSTOK ☺	MIR ☺ x	ARIANE	
AMESTY 3	EAST ≈	WEST ≈			
KLAT 00	NIKTO	BARADA x			
ZEUS	SYREN ☺	ODYSSEUS ≈	KICLOPS	PENELOPE ☺ x	ITHACA
JADE ☺ x	HARTMANN ☺	RUSSEL ☺ x	ARMSTRONG	KEPLER ☺ x	WRIGHT
	GALLILEI x	ALDRIN	EINSTEIN		

### BOLYGÓK

### HOLDAK

S Y S T E M 6 : L Y R A E					
LIRAE 1					
LIRAE 2 ☺ x	MOON 1 ≈				
LIRAE 3 ☺ x ▲	MOON 1 ☺ x ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☺	
LIRAE 4 ☺ x ▲	MOON 1	MOON 2 ≈			
LIRAE 5 ☺ ▲	MOON 1 x	MOON 2	MOON 3 ☺ x ▲	MOON 4 ☺ x	MOON 5
	MOON 6 x				
LIRAE 6 ≈	MOON 1	MOON 2			
LIRAE 7 ☺ x ▲	MOON 1				

S Y S T E M 2 : P H Ö N I X					
PHÖNIX 1 x					
PHÖNIX 2 ☺ x					
PHÖNIX 3 ☺ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2 ☺			
PHÖNIX 4	MOON 1 ☺ x	MOON 2 ☺			
PHÖNIX 5 ☺ x	MOON 1 ☺				

S Y S T E M 7 : R I G E L					
RIGEL 1 ☺ x [T]					
RIGEL 2 ☺	MOON 1 ☺	MOON 2	MOON 3		

S Y S T E M 3 : M I R A C H					
MIRACH 1					
MIRACH 2 ☺	MOON 1 [T]	MOON 2			
MIRACH 3 ☺ x ▲	MOON 1 ☺ ▲	MOON 2 ≈			
MIRACH 4 x	MOON 1 ☺ x ▲	MOON 2	MOON 3	MOON 4 ☺ ▲	MOON 5
MIRACH 5	MOON 1 ☺	MOON 2	MOON 3	MOON 4 x	

S Y S T E M 8 : S O L					
MERKUR					
VENUS					
EARTH ☺ x ▲	MOON ☺ x ▲				
MARS ☺ x ▲	DEIMOS	PHOBUS			
JUPITER	IO	EUROPA ☺ ▲	LEDA ☺ ▲	CALLISTO	ELARA
	SINOPE	HIMALIA	GANYMEDES		
SATURN	TITAN	JANUS	ENCELADUS	ENCELADUS	RHEA
	DIONE	MIMAS			
URANUS	TITANA	OBERON	MIRANDA	UMBRIEL	ARIEL
NEPTUNUS	TRITON	NEREID			

S Y S T E M 4 : A N T A R E S					
ANTARES 1					
ANTARES 2 ☺ x ▲	MOON 1	MOON 2	MOON 3		
ANTARES 3 ☺ x	MOON 1 ≈	MOON 2 ≈			

S Y S T E M 5 : O R I O N I S					
ORIONIS 1	MOON 1 x	MOON 2 ☺			
ORIONIS 2 ☺ x ▲	MOON 1 ☺ ▲	MOON 2	MOON 3 x	MOON 4 ☺	MOON 5
ORIONIS 3 ☺ x ▲	MOON 1 ≈	MOON 2	MOON 3 ≈		

### AZ AMESTY SYSTEM ÉGITESTJEIN

#### TALÁLHATÓ FÉMEK

DETOXIN ENERGON KREMIR LEPTIUM RAENIUM TEXON

NEW EARTH	●	●	●	●	—	—
APOLLO	—	●	●	●	●	—
MIR	●	●	●	●	●	—
PENELOPE	—	—	—	—	●	●
ITHACA	—	●	●	—	●	●
AMESTY 2	—	—	●	●	●	●
BARACA	—	●	—	—	—	●
RUSSEL	●	●	—	—	●	●
GALLILEI	—	●	●	—	—	●
KEPLER	—	—	●	●	●	●
JADE	●	—	—	—	—	—





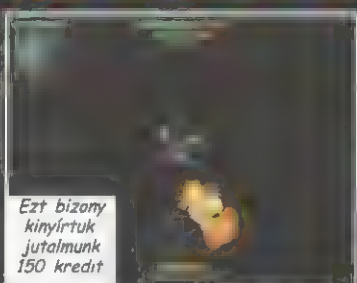
Ezt a «vörösingest» már régóta ki-néztük magunknak, s most itt a nagy lehetőség. Kemény 5000 kreditet ér a szétrobbantott feje.



éljából. Váltják egymást a hús-vér szereplőkkel forgatott filmek és a kompuergenerált mozik.

# AT E R 2 ARKENING

Metéseket is itt ajánlják fel nekünk (ezek lehetnek fejtárgyszak, rakománymegkereső, védelmi- és járőrfelelősök). Hajóból fajtánként csak egyet bérelhetünk, tehát nem szállhatunk hárca egy egész flotta vezetőjeként, és nem pakolhatjuk fel a bázis egész készletét a teherhajóra. A PUBLIC RECORDS egy adatbank, ahol hajók,



Ezt bizony kinyírtuk jutalmunk 150 kredit

lejtettünk teherhajót bérelni, itt látogathatunk egy standard (250 tonnás) hajót, illetve ha mindent el akarunk adni és lemondani a hajóberlést is, azt is egy mozdulattal megtehetjük. Az sem utolsó megoldás, hogy a nálunk levő áruk mellett a rajtuk szerzett nyereség vagy veszteség is látható, százalékban. Ha gondoljuk, hogy egy hajó bérlése igen jutányos, és nem kapunk még egy ilyen ajánlatot, vagy a célállomáson nem tudunk tudni bérelni, akkor úrunk is magunkkal vihetünk egy ilyen hajót. A NEWS BULLETIN nem túl fontos hely, bár néha igen jó üzleti lehetőségekre mutatnak rá.

■ EXIT TO TRANSIT: itt a bolygón található helyszínek között utazgathatunk. Né-

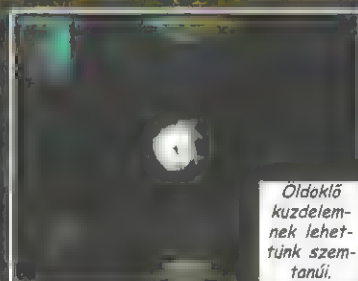
hány helyet természetesen csak nyomozásunk előrehaladtával látogathatunk meg.

■ LEAVE SYSTEM: elhagyhatjuk a bolygót. Esetleges bérelt társaink az űrben várnak ránk.

■ még valami: a bolygokon a P billentyűt lenyomva elővehetjük személyi computerünket. Itt egyrészt az opciókat állíthatjuk (klimentés-hető, és, felhőtás, hangok), másrészt a rakományunkat nézhetjük át, a harci besorolásunkat, eddigi sikeres csatáink számát, hajónk felszerelését, anyagi helyzetünket. Ami a legfontosabb, itt olvashatjuk el saját tippjeinket arról, hogy mit is kellene csinálnunk - úgy a nyomozásban, mint a az elvált küldetésben.

Hajónkat az egér illetve a joy segítségével ma-

nyíthatjuk, a géppágyával egyetemben. Műszereink igen egyszerűek: alul a bal oldalon a kiválasztott célpont (hajó) rajza, reakciószáma, rakománya, sebessége és távolsága látható. Itt is és a radaron is fontosak a színek: a kék hajók illetve polgári teherhajókat, a zöldek rendőroket illetve katonai hajókat, a pirosak kalózoikat jelölnek, a rakéták színe sárga. A célpontok között az A és Z gombokkal válogathatunk. A rajt mellett található a kiválasztott cél pajzsának és páncélzatának ábrája. A hajó luste ott villan fel, ahol találát éri. A sárga gyűrű az első - oldalsó - hátsó páncélzatot jelzi (ha ez elfogy, a hajó felrobban), a kék pedig az elektromágneses pajzsot, mely eleinte telfogja a lövéseket. Mellette a radar, mely teljesen azonos az Elite-ben megszokottal. Alatta a fegyverek hőmérsékletjelzője, mely ha a jobb sarkig ér, a fegyver akadózni kezd, le kell hűlnie. Jobbra a D gomb-



Öldöklő kuzdelemnek lehetünk szemtanúi.

Fölül balra látható (a G gomb megnyomásával) a kommunikációs menü. Itt az 1-9 billentyűkkel válogathatunk a lehetséges "beszélgetőtársak" és a nekik küldött szövegek között. Itt azok jelennek meg, akik vagy bérelt emberek (teherhajónk kapitánya vagy köteléktársunk), küldetésünk célpontja (kísérőküldetésnél), vagy célpontként választottuk ki. A teherhajónak üzenhetjük, hogy maradjon egy helyben, a harc után azt, hogy ismét csatlakozzon hozzánk (különben itt hagyjuk, ha előtte leállítottuk), illetve tájékoztasson állapotáról. Köteléktársunknak az állapota iránti érdeklődés mellett megadhatjuk célpontként a kiválasztott célunkat (ha elég ügyes, ki is képes irtani az egész kalózhadnadról, és esetleg teljesíteni nekünk a küldetést), illetve utasíthatjuk, hogy jöjjen

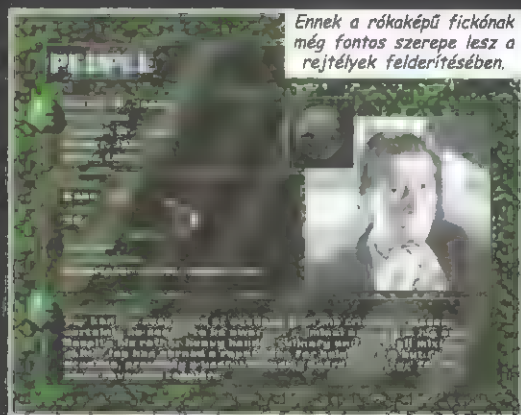


Az adott bolygón működő vállalatok, vállalkozások listája és képes információbankja.

Ember, bolygók és vállalatok után nyomozhatunk (erre szükség is lesz a személyiségünk kiderítésével kapcsolatos kutatás során). A kereskedelem központja a COMMODITIES helyszín, ahol több áru kategóriában válogathatunk. Igen okos megoldás az, hogy ha elfe-



Képes és szöveges bemutató a már ismert bolygórendszeréről

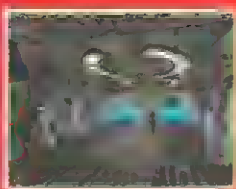


Ennek a rókaépű fickónak még fontos szerepe lesz a rejtélyek felderítésében.

vissza mellénk közvetlen védelmünkre. Ha valakit kísérnünk kell, akkor úgy indulhatunk útnak, hogy üzenünk neki: induljunk! Ha valakinek nem tudunk semmit üzeni, akkor az valószínűleg katona vagy gyantatlan polgári hajó, ne jöjünk rá. Az ellenfeleknek ugyanis küldhetünk válogatott szitkokat. A kommunikációs panel mellett hajónk sebessége, az utánégető

vissza mellénk közvetlen védelmünkre. Ha valakit kísérnünk kell, akkor úgy indulhatunk útnak, hogy üzenünk neki: induljunk! Ha valakinek nem tudunk semmit üzeni, akkor az valószínűleg katona vagy gyantatlan polgári hajó, ne jöjünk rá. Az ellenfeleknek ugyanis küldhetünk válogatott szitkokat. A kommunikációs panel mellett hajónk sebessége, az utánégető





**A jövő-feelinget a helyszínek cyber-beütésű jellegével érték el.**

üzemanyaga (leszálláskor automatikusan és  
ingyen feltöltünk) és az látható, hogy a fedél-  
zeti számítógép mennyi idő múlva kalkulálja  
a következő hiperúgrás koordinátáit. Ma  
ez a végre ér, és zöld marad, ugorhatunk (J).  
Ha világospiros marad, a célállomáson va-  
gyunk. Ha sötétpiros, kalózok vannak a közel-  
ben, nem ugorhatunk. Ezeken kívül az N (ak-  
nák), M (rakéták) és F (ágyúk) megnyomásával  
újabb menüket hívhatunk be, és tegyvereink  
között válogathatunk. Ezek  
kezeléséről egyébként  
arról, hogy az  
egér bal gomb  
jával lehetünk  
ágyúinkkal, a  
balról a jobb-  
mezőben lévő  
hajót adhatjuk  
meg célpontnak.  
Mikor e körül egy  
piros keret kezd szé-  
különi, ez a rakéta cél-  
zórendszere. Álljunk  
teljesen a hajó felé, így ha  
sárgára vált a keret, a rakéta követi a  
célt. ENTER-je el is indíthatjuk. A billentyű-  
zet kiosztása nem vesztegetek sok szót, az  
ALT + H segítségével előhívhatjuk azt. Egy  
fontos dolog: a hiperúgrások célpontját az  
ALT + N lenyomva adhatjuk meg (F-n bekap-  
csoljuk az automatikus keresőt, mely nevek  
vagy számok alapján talál a célra).

■ **Előre értelem-  
szerűen** ne próbálkozzunk  
fejvadászattal, a keres-  
kedelemmel hamar-  
ra meg lehet gazdagod-  
ni. Igencsak tudom  
ajánlani a Crisus és  
Ankar közötti útvonalat,  
melyen ugyan csak egyik irányba tudunk nagy  
profitálal szállítani (elsősegélynyújtásokat 50-  
100 %-os garántálal haszonnal), a visszautat  
azonban nem nagyon zaklatnak, vagy ha igen  
akkor sem túl nagy felfutók.

■ A kalózok után csak akkor kapunk vérdíjat, ha mi magunk főjük le őket. Tehát nem köteleztársunk. Maximum 120 credit volt eddig a maximális díj, ezért ne pazaroljuk a rakéta-

kat, csak életveszélyben vagy szoftos küide-  
lésben használjuk. A rakéta főleg a nagyobb  
és veszélyesebb teherhajók ellen használha-  
tók, mivel ezek nem tudják nagyon kikerülni,  
és talán távolról is le-  
küldhetjük.

Ököl  
Enn

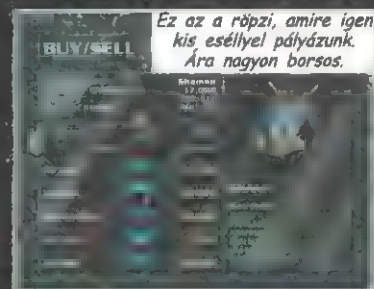
sunk elején úgy fog tűnni, mintha maris elakadna, a segítő üzenetel később, e-mail-en kapjuk meg. Ha elfelejtettük volna, mi is a küldetésünk, az ALT + U billentyűvel előhívhatjuk afeleszünköt.

A kalózok ellen a következő tak-  
 tika használható: mindig távolról  
 megpróbáljuk kezdni a tüze-  
 st. Ha hajójuk oldalra és  
 az sgeret, mire  
 hajók spirálban  
 kezd repülni,  
 szinte lehetet-  
 len eltálni.  
 Ha a célke-  
 resztünk  
 mellett  
 látható  
 sárga nyíl  
 pirosra  
 vált, a  
 hajó a  
 közelünk-  
 be éri.  
 Ilyenkor  
 forduljunk  
 rá és kímé-  
 letlenül ve-  
 gezzük ki a  
 pergőtüz kiké-  
 léséhez használjuk  
 az utánégetőt. A na-  
 gyobb hajókat távolról  
 is leszedhetjük, kis szeren-  
 csevel. Ha ez nem sikerül,  
 nincs baj, de figyeljünk oda, hogy  
 melyik oldala sérült legjobban, és próbáljuk  
 azt lőni, mivel elpusztításához elég, ha barmé-  
 tyik oldalán ekkor a páncélzat. Az ütőzések  
 általában nem okoznak kárt a hajóknak, csak  
 minimálisan csökkentik a páncél-

■ Ha megerkeztünk egy bolygóhoz (a cölkeresztünk melletti két nyílacska segít a tájékozásban), induljunk fel utánégetével, teljes gázzal. Figyejtek! A kommunikációs panelt, és ha megjelenik a PLANETARY CONTROL, kérjünk leszállási engedélyt. Ne menjünk azonban túl közel, mivel hajónk felrobban. A leszállás automatikusan történik. Saját teherhajóinkat nem kell megvárniuk, ha mi bedokkolunk, ő is jön. Támadás közepéből is elmenekülhetünk ezzel a módszerrel. Az azonban kísérőküldetésünk van, várjuk meg, míg védekezés befejeződik.

■ Némi ly küldetés esztétika kértünk szót

meti az, hogy a célállomás igen messze van (a szükséges ugrások számát mindig elolvashatjuk, zárójelben a célállomás neve vagy száma mellett). Ezen segíthetünk azzal, hogy a navigációs térképen célpontként egy expresszútvonal végét adjuk meg. Ezek adott pontok között vezetnek, főútnál igen hamar távoli helyekre jut-



halunk. Az ezeken való átrepülés ugyanis 100-200 creditbe kerül. Ha használni akarunk egy ilyet, csak repülünk át a bejáratot jelző, úrben lebegő bójából álló körön. Természetesen minden ilyen járat kétirányú.

A játékrol szinte nem tudok negatívumot mondani. Az univerzum egy kicsit aprónak tűnik, talán 15-20 bolygó lehet rajta, de mivel bőven vannak kis holdak, kereskedelmi és javítóállomások is elszórtan, így nem lehet ok panaszra (elvégre ki tudta az Elite összes bolygóját végignézni?). Ami viszont a pozitívumokat illeti, elég bőséges a társasági élet. A grafika egyszerűen hihetetlen, akkora és olyan részletes hajók láthatunk, hogy az eszem megáll. Természetesen ezekhez közel repülve a minőség csppet sem romlik. A harc közben folyamatosan repkednek a beszólások, mindenki anyázik, kegyelemlert könyörög vagy jajong. Gépünk irányítása például egyszerű, mégis a célnak tökéletesen megfelelő. Még az olyan apróságok is tökéletesen és igényesen vannak kidolgozva, mint a terminálok képernyőjei a morfozó háttér, a kis animációk. Egyszerűen tökéletes.

## the darkening

Kiadja:  
FOA



P75  
8MB RAM  
SVGA  
2XCD  
SB

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

**Igazán Cyber-kezelésről  
árasztó kereskedelmi  
szimuláció.**

**97%**

tes, hogy a gyorsan meg-  
gó hajók elé vagy mellé  
keil láni, mivel elme-  
zőnek. Ezt a  
pontot egy kis  
narancsszínű  
ka jelzi mellettük.

■ Ma leállítjuk teherhajónkat, a csata után mindenképp hívjuk magunkhoz, mert különben nem ugrik velünk, és elvesz. Ugyanez érvényes a kísérendő hajókra is.

■ A kollázók elől el is lehet menekülni, de leginkább csak a teherhajóktól. Ha ugyanis 3200 egységnél nagyobb lesz kettünk között a távolság, az eltűnik a radarról, és unorhatunk.

■ Az úrbén repülve kaphatunk e-mail üzeneteket, melyben a leendő áldozatunk kegyelemért könyörög vagy üzletet ajánl. A nyomasztó

A teherszállító hajókra kár a lőszeret pazarolni. Ők a mi oldalunkon állnak.

Még az  
ekkora  
poligon-  
hegyek is  
simán úsz-  
nak a  
képernyőn.











## 5 BIZONYÍTÉKAI!

**Az országos-cirkusszal indítsunk,  
már kétfelmű az iskola  
a vezes.**

Drága mamánk nem örül,  
hogy meglepjük a kedves papával...

 A woman with dark hair, wearing a black corset over a light-colored top, is aiming a handgun towards the left. The background is blurred, showing what appears to be a window or a doorway. The image has a slightly grainy, vintage quality.

«A halottkamér, mutassuk meg neki a foltot (I've got the goods on you...), amiért cserébe odaadja a ragasztóit. Ezzel leszál az őj, s nézzünk el Edne vendégüljébe. A borbélyhoz hasonló módon jussunk be, majd nyissuk ki a gázt, egyből fel a konyhánál, ragasztózzunk be, a ragasszuk fel a tüzelőre. **És akkor az a gáz a gyufára, és a tüzelőre a falatban.** Edne, a tüzelőre csak most, a Lodge-ban következnek az véres és brutális részek. A falatnak nem lesznek mehezhettek, mint eddig voltak, de most már kénytelen árcsálni kell. Sok szerencsét... És évad után legalább egy órát várjatok a jérékka!

Szöveg nélkül. Ez még mindig a Lodge

Szöveg nélkül. Ez még mindig a Lodaé.

Kellemes helyszínek vannak a Lodaé-ban.

vanak az emberök, leginkább a létrák és a halfák. Mőzünk el magunk végéig, és a próbáljunk húst szerezni (halak sok: family business; meat? Can I have some meat?). A válassz, hogy csak apánk engedélyével a halakat lehet elhagyni, ahol a nagysebédnek van egy kapcsolójuk ki a részletek. A halak és csavarezzak le a halak és a halak. Adjuk oda a papírt a halaknak, majd vigyük vissza Patakn. Erel vége is a napnak, s tesszük az éjszaka. Irány a túzóitóság, ahol adjuk oda a kutyának a húst, tegyük a létrát a nyugati falnak, és a "halt of cloth" a

[illegible]

Újság Jimmy-nek, majd látogassuk meg az őr.  
Megtudtuk, Edna a hír hallatán felakasztotta  
magát, de hát az már nem a mi hibánk - nyug-  
tat az őr. Nézzük el! Szóval a hó, de ma-  
mor találkoztunk vele - ágyában egy véres ko-  
ponya és egy gerincoszlop hever. Am az éjjeli-  
közreményen ott hever az meghívókártya a lod-  
gára. A megkínálkozás először a temetőből  
el kell hozni egy koponyát és gerincoszlopot.  
Ehhez támasszuk a létrát a kriptának,  
mászunk fel a tetőjére, törjük be az üveget az  
alsóval, a kútról tegyük el láb alól, majd vo-  
gyuk magunkhoz a csontokat a koporsóból  
frans a lodge, adjuk oda az őrnek a meghívót és

ajánlom, hogy minden nő nézzon el valamely helyszínre - például az iskolába, meglátja az ottani nevelési feladást, vagy

BRUCE  
NICK  
MURDERER  
SON OF SAM  
DUSTIN  
BOSTON STRANGLER  
HELTER SKELTER

God mód  
 Teljes gyógyulás  
 Extra fegyver  
 Extra tárgyak  
 Az első szintre  
 Barátok a színtre  
 A színtre

## harvester

Kiadja:  
Virgin



486/66  
BMB RAM  
- SVGA.  
2xCD.  
SB

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

**Talán az eddigi leg**

# 77%

*Szüleink szabálya.*

**STOOD UP**

A már szokásos újságszerkesztői munkák elvégzése mellett a cég többek között az örök, aki egyúttal elmondja a következő feladatunkat. Nézzünk e a halottkémhez, s az északi ajtón admenjünk be a ravatalozóba, ahol vizsgáljuk meg a hullát, és készítsünk egy fotót a hasáról, amin egy óriási rákos látható. Keressük meg



Akadályozd meg a háborút, mielőtt még elkezdődne! - hangzik a szlogen az Electronic Arts legújabb háborús játékához, a Soviet Strike-hoz. A cím már bizonyára sokaknak szöveget ültetett a fejébe, ezért rögtön el is eszlatok minden kétséget: igen, egy újabb résszel gyarapodott a Desert Strike-kal megkezdett "Strike" sorozat, ám immár 32 bites formátumban.

csatázgathatunk. Teljes laktanyákat, hidakat, hatalmas erőműveket, sőt akár egész városokat is romokká lehetünk varázsolni. A játékban mindenféle fegyver, például az oroszországi, s mit ne mondjak, ez meg is látszik a terepen. Szibériában például hatalmas helyek vannak csak a földön, megtaggyólt sarat nevezik utnak, viszont

magasságát ezúttal sem nekünk kell szembesítenünk a felhőkkel, hanem a vetületével, vagy a leszállásoknál is csak az adott hely fölé kell pontosan szállnunk. Helikopterünk a már megszokott módon a földön mozog, de a levegőben is gyorsan manőverezhet, de ezen kívül negyedik fegyverként felszerelhetünk még Sidewinder ra-

séges tisztet, hogy azoktól kapjunk felvilágosítást. Ha játék közben a képernyő alján villog egy lapó, a Starttal a korszakunkban meg lehetjük hallgathatjuk meg, amik szintén gyakran FMV felvételekként készültek.

# SOVIET STRIKE

## ОСТАНОВИ ВОЙНУ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНА НАЧНЕТСЯ



Az anyanyelv körül csak úgy rajzanak a helikopterek.

Az EOA vette a régi brilliáns játékmenetet, és semmihez sem ragható, csupán texture mappák helyszíneket alkotott.

Az EOA vette a régi brilliáns játékmenetet, és semmihez sem ragható, csupán texture mappák helyszíneket alkotott.



A jelentéseket kisebb video-jelenetek formájában kapjuk.

hossz. Az Apache helikopterünkkel ezúttal hihetetlen részletességgel megrajzolt völgyekbe repülhetünk be, bejegesedett tavak, vagy épp a hullámzó tenger felett



A táborból a saját jaink integetnek felénk.

Az ellenség nukleáris rakétájának a tenger mélyén van a legjobb helye.



ilyen különösen veszélyes helyzetekhez pedig csakis a legjobb embereket hívják, azaz természetesen minket!

A játékmenet egy az egyben a már megszokott, olyannyira, hogy aki akarja, az a Selecttel át is válthat az üldöző nézetből a hagyományos rögzített nézetre. A gép

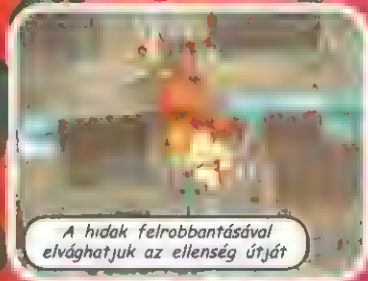
kétakat, vagy üzemanyagtartályokat, vagy akár rakéta elhárító törmelkeket. A küldetések talán most meg nehezebbek, mint bármelyik eddigi Strike-ban, már az első misszió is iszonyúan nehéz. Az intelligensen viselkedő ellenségnek nemcsak rakétaelhárítók, BMP-k, hanem tankok is csak úgy hamzsegnak a terepen, miközben meg arra is kell figyelniük, nehogy felgyűljön a fegyverek származékait, köztük a lövedékek a másodpilotákat. A másod-



A bedakolt tenger-alattjárók könnyű prédák.

pilóta most sokkal nagyobb szerepet kapott mint eddig, mindig van valami speciális feladata. (A P-vel jelzett leszállóhelyeken kell ki-raknunk.) Az első küldetésnél például meg kell menteni egy ellen-szállókat, és betör egy fogolytáborba, ahol aztán felderítést folytat.

Ha pauszáljuk a játékot, a hagyományokhoz híven a Multi-Funkcionális Ki-jelzőhöz jutunk, ahol információt kaphatunk a célpontokról, illetve azok leírásáról. Ez a kijelző a játékos felé minden esetben az információk elvárásait, ezért azonnal kisebb FM Video tájékoztatókat kell érteni. A térképen azonban nem minden célpont helye van bejelölve, ezért is gyakran előfordul, hogy foglyat kell ejteni egy-egy ellen-



A hidak felrobbantásával elvághatjuk az ellenség útját.

nek ha odapörkölünk, fejvesztve menekülnek. A térképnek szinte minden meggzotomlótoros történet valami soha nem fogunk unatkozni. Az ellenség közelségére pedig gyakran csak a hangok figyelmeztetnek. Ha a tenger felett például egy rombolóhoz közeledünk, hallhatjuk, amint megszállnak a felszállónál. Mindegyik hátra, az a jelleget is kell szemeztetnünk.

soviet strike

Kiadja: EOA

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

A Desert, Jungle és Urban  
franchise újabb korszakát  
megkezdte a játék.

98%



# COMIX CORNER

Hát ezt is megértük. Mármost december robbantatásoktól és bődérengetegtől terhes hónapját. Nem tudom ki hogy van vele, de én egyre mélyebb gyanakvással szemlélem a Karácsonyi Örület néven is ismert vidám népi játékot. Az még hagyján, hogy a lelkes árusok mindent elsőpró armadája legalább három héten át megszállás alatt tartja a főbb közlekedési csomópontokat. Még a postládánkat nap mint nap megtöltő, "fantasztikuscsodásajánlategyenesamerikából" típusú prospektusokat is bevinné a gyomrom. De hogy mikulásnak öltözött, s az amerikai himnusz muzsikáló Miki-eget áruljanak egy aluljáróban?!? Hát azért mindennek van határa... És akkor a Notre Dame-i toronyőr kissé fura, minimális irodalmi ismeretekkel rendelkező egyének számára egyenesen horrorisztikus feldolgozását még nem is említettem. Fura időket élünk. Istennek hála a képregények háza táján viszonylagos béke honol, a nagyobb cégek igen taktikusan már piacra dobták új sorozataikat, gyűjteményeiket. Az alábbiakban a maguknak, rokonoknak, ismerősöknek, barátoknak ajándékot kereső balszerencsés olvasóknak adnék néhány tippet.

## ANGELA TP

Ha emlékezetem nem csal, az egyik régebbi Comix Cornerben már ódákat zengtem egy bizonyos Image Comics nevezetű cégről és annak legsikeresebb sorozatáról, a Spawnról. Természetesen a Karácsonyi Ajánlóból sem maradhatott ki "hősünk", bár az Angela (mint az címéből is sejthető) központi szereplője nem ő, hanem egy igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező angyal. Rajta kívül találkozhatunk még sárkányokkal, démonokkal, még több angyallal és természetesen Al Simonsszal, alias Spawnnal is.

A történet melleleg Neil Gaiman, a híres Sandman sorozat nem kevésbé híres szerzőjének tollából származik, s ez már eleve garancia a minőségre. A grafika még Image mércével mérve is gyönyörű - nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Angela minden idők egyik legszebb és leghangulatosabb képregénye.

## NINE PRINCES IN AMBER ÉS GUNS OF AVALON SZOROZAT

A fantasy műfaj szerelmesei alighanem már találkoztak Roger

Zelazny, az Amber-ciklus szerzőjének nevével. Magyar nyelven sajnos csak a sorozat első kötete jelent meg még valamikor az ősidőkben, úgyhogy jelen pillanatban legfeljebb képregény formában lehet Amber-könyvekhez jutni. Ez mondjuk már alából nem rossz ajánlólevél, mivel ezek a történetek a fantasy irodalom klasszikusai közé tartoznak. Ezidáig hat vaskos füzet jelent meg, ezek az első két könyv történeteit dolgozzák fel. Az Amber könyvekből megismert világ amúgy oly összetett és egyedi, hogy aligha lehetne pár mondatban összefoglalni. Ha egy szóval kéne minősíteni: eredeti. Roppant eredeti...

A belbecs tehát minden dicséretet megérdemel, s a külsínre se nagyon panaszkodhatunk. Az első három füzet végig festett, ezekről tényleg csak elismerőleg lehet nyilatkozni. A folytatásokban sajnos már nem fordítottak ekkora figyelmet a grafikai kivitelezésre, bár a Guns of Avalon még így is messze kiemelkedik az átlagos képregények közül.

## ALIENS/PREDATOR: THE DEADLIEST OF SPECIES TP

A végére hagytam a legnagyobb durranást: egy vadonatúj

Aliens/Predator gyűjteményt. Maga a történet mondjuk nem teljesen új, mivel füzetben már jó ideje megjelent, s Angliában már gyűjteményes formában is kiadták egyszer. Mindenesetre most újra megjelent ez a gigászi történet, ezúttal egyetlen kötetben. Jőmagam ilyen vastag képregényt még soha az életben nem láttam, s van egy olyan sejtésem, hogy jó ideig nem is fogok. Maga a történet Caryn Delacroix, egy hatalmas vállalat vezetőjének az ágyasa körül bonyolódik. "Bonyolódik" a szó szoros értelmében, mivel minden rejtélyre csak a kötet legvégén derül fény, s a történet menetében jónéhány olyan csavart találunk, amivel az írók ugyancsak megizzadhattak. A rendkívül jól megírt történethez természetesen profi rajzolás és színezés társul, úgyhogy bátran ajánlhatom mindenkinek e vaskos kötetet meglehetősen borsos ára ellenére is.

Zárszóként csak annyit, hogy minden olvasónknak Kellemes Karácsonyt és Még Kellemesebb Szilveszteri Bulikat kívánok.

T.J.







Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

**Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!**

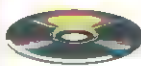
**HANGKÁRTYÁK:**

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE  
Sound Blaster 16 MCD  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32  
Sound Blaster AWE 32 VE  
Discovery Kit  
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound



**CD DRIVE-OK:**

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: \* SONY



- \* PANASONIC
- \* TOSHIBA
- \* NEC
- \* PIONEER
- \* MITSUMI
- \* SANYO

**CD ÍRÁS**

800,- + ÁFA

anyagár nélkül!  
Megbízható anyagra,  
rövid határidővel, garanciával!

**HANGFALAK:**

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Decemberben szombaton és vasárnap is nyitva 10-13 óráig!

1. Pentium 100	12000	1. Pentium 100	12000
2. Pentium 100	12000	2. Pentium 100	12000
3. Pentium 100	12000	3. Pentium 100	12000
4. Pentium 100	12000	4. Pentium 100	12000
5. Pentium 100	12000	5. Pentium 100	12000
6. Pentium 100	12000	6. Pentium 100	12000
7. Pentium 100	12000	7. Pentium 100	12000
8. Pentium 100	12000	8. Pentium 100	12000
9. Pentium 100	12000	9. Pentium 100	12000
10. Pentium 100	12000	10. Pentium 100	12000

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!

Tel.: 180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 200-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, rak tárról!

Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!**

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

**Ready**  
COMPUTERS

Kérd részletes  
árlistánkat  
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*131-0518/3 vonal, 11-66-96.  
Fax: 111-8671

**PENTIUM KOMPLETT(I)  
KONFIGURÁCIÓ**

**5k86-100 117.000 Ft + ÁFA**  
8 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 630 MB  
1MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g billi.  
**PENTIUM 133 153.000 Ft + ÁFA**  
16 MB RAM, 14" LR NI SVGA, Q. 1.7 GB  
1 MB PCI VGA, 1,44, Mini torony, 102g billi.

Pent. Int. Trit.II VX 256k alapl.	14.890 Ft
Pent. Int. Trit.II HX 256k alapl.	16.950 Ft
630 MB Seagate HDD	20.270 Ft
1.3 / 1.7 GB Q. HDD	28.82/32770 Ft
OEM SB 16/32	9.990/20.330 Ft
Perf. 133 / 166 CPU	32.000/47.500 Ft
Acer 8x CD ROM	15.910 Ft

Árlainkra 25% ÁFA-t számolunk fel!

Megant **STAR WARS** figuráival, kiegészítőivel  
vadászóját MegaDrive-ra vagy SNES-re,  
illetve játékokkal szerelnénk.  
Erdélyben 9-14 óráig a 1295-303-as  
telefonszámon lehet.

**Ötvenfennem ezámra**  
vadászóját MegaDrive-ra vagy SNES-re,  
illetve játékokkal szerelnénk.  
Erdélyben 9-14 óráig a 1295-303-as  
telefonszámon lehet.

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK KEDVEZMÉNYES  
ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**

TÖBBEZER CD-ROM KÖZÜL  
VÁLOGATHAT BOLTJAINKBAN,  
AHOL RENDKÍVÜLI  
KARÁCSONYI  
ÁRKEDVEZMÉNYEKKEL  
VÁRJUK MINDEN KEDVES  
VÁSÁRLÓNKAT!



**FORMA1 GP 2**

+ VAGY

**SCREAMER 2**

Vagyé igénybe postal utánvétes  
szolgáltatásunkat. Kérvenc  
CD-ROM lemezeit  
rendelje meg  
telefonon.

Tel.: 268-0885



1077 Budapest, Wesselyi u. 21.  
Tel. 268-0885, Fax: 267-8548  
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6.  
Tel. 322-3817  
e-mail: automex@mail.datanet.hu  
www.automex.com

**AUTOMEX**





# UFF! Én beszélek!

**Martin, a nagy  
visszatérő**

A régi hűséges olvasók közül néhányan talán feltűnt, hogy egy jó ideje nem jelent meg tölem egy betű sem az újság hasábjain. Akik csak nemrég adták le a voksukat mellettünk, azoknak bemutatkoznék: Martin vagyok, jópár évig a lap tesztelői gárdájába tartoztam. Megijedni nem kell: továbbra sem fogom elrabolni a lehetőséget a többiek elől, de történt valami, ami miatt kiudvaroltam egy oldalt a főszerkesztőtől. A teljesség kedvéért az elején kezdem...

Szinte minden héten benézek a szerkesztőségbe, de csak minden különösebb cél nélkül. Leülök Zolee asztalához, feltűrok mindent, elmélkedem egy kicsit, aztán odébbállok. Egy dolgot azonban mindig megteszek: elolvasom az olvasók leveleit. Az utóbbi időben érdekes dolgot vettem észre - többeknek van kifogása a lapban megjelent leírások tartalmával. Precíz indoklás nélkül egyszerűen csak annyit vakkantanak oda, hogy a tesztek nem jók. Fogtam magam, elővettem a frissebb számokat és A-tól Z-ig elolvastam őket. Bevallom, nem lettem okosabb, hiszen maximum a kollégák stílusát lehetne kritizálni, de ez teljesen normális - nincs olyan cikk, amely mindenkinek tetszik. Megkísérlem tehát, hogy egy kicsit a védelmükre keljek és egy rövid magyarázatot adjak közre (csak azért bátorodom ezt tenni, mert úgy érzem, hogy komoly múltam van a számítógépes és videojátékokkal kapcsolatban).

1 - Még aktív tesztelő koromban számtalan leírást készítettem. Irtóztam attól, amikor két ugyanolyan stílusú programról kellett cikket gyártani, ezért mindig igyekeztem a lehető legváltozatosabb módon fogalmazni. Csináltam "vedd fel-használd ott" forma száraz tesztet, regényszerűt, élő közvetítést, elbeszélést, komolyat, poénosat, szakszerűt, lazát, mesét, talán csak versben nem beszéltem el egy játékot sem (a fentieket példákkal is tudom igazolni, nézzétek csak meg az évekkal ezelőtti számokat), de 5 év után rájöttem: NINCS ÚJ A NAP ALATT, nem születik minden hónapban egy ZAK MŰCRACKEN, ezért KEPTELENSÉG minden újdonságról úgy írni, mintha az lenne a világ nyolcadik csodája.

2 - Ez a lap közel 15 ezer embernek készül. Képzeltétek el, hogy kiálltok 15 ezer várakozó egyén elé és azt mondjátok, hogy a szakáll a menő. Tuti,

hogy 6 ezer a bajusz mellett fog tűntetni, 6 ezer a borotvázkozás mellett és csak 3 ezer áll majd a pártotokra. Szinte LEHETETLEN olyan stílusban írni, hogy az a nagytöbbségnek jó legyen.

3 - Az egyértelműen kiderül a leveleitekből, hogy minél több játékról akartok olvasni. ELKÉPESZTŐEN nehéz (szinte lehetetlen) megtalálni a helyes arányt a PC-konzol gépek között. Ha minden játékról annyit közölnék, amelyet a tesztelők TUDNÁNAK és SZERETNENEK írni, akkor az 576 lexikon vastagságú lenne, lexikon áron.

4 - Manapság egy átlag kalandjátékban körülbelül (most a hasamra ütök) 50 logikai, ügyességi, mittudomén buktató van. Ezek közül 40-re minden különösebb erőfeszítés nélkül rá lehet jönni (van nálam egy csont, az egyetlen lehetséges továbbjutási ponton áll egy kutyá, vajh' mit kell csinálni?). Mondjuk 10 olyan eset van, ahol komolyan el lehet akadni és talán 2 olyan, amire UTÓLAG azt mondom, hogy ez bítang nagy ötlet volt, ökört voltam, hogy nem jöttem rá. Na most akkor mind az 50-ról írjak egy regényt? Akkor azt mondjátok, hogy SZÁJBARÁGÓS a leírás, nem beszélve arról, hogy három hónapig folyatolagosan közöltük le. Beszéljek csak a 10, általam nehezebbnek ítéltől? Akkor Gipsz Jakab rögtön ír egy porig alázó hangú levélkét, hogy ő bizony egész máshol akadt el. Írjak csak a kezelésről? Az benne van a gépkönyvben is. Írjak hozzá szívből szóló sztorit, hogy nekem mennyire tetszik? Az kit érdekel, hiszen csak magámvélemény. Ezért egy optimális PC-s leírás általában 2 oldal és ebbe MINDENT bele kell sűríteni.

5 - Tudomásul kell venni, hogy a KALÓZKODÓS-MÁSOLGATÓS időszaknak VÉGE. MINDEN játékról meg lehet vásárolni és az 576 KByte azért van (más lapoknál TALÁN más az alapbeállítottság, de itt EZ), hogy SEGÍTSÉN a VÁSÁRLÁSBAN. NEM azért vagyunk, hogy nyomtatásban leközzöljük a programok használati utasítását, mégkevésbé kód táblázatát azoknak, akik nem eredeti játékokat használnak. Sajnos ez van. Még az imádott NYUGATON sem vesznek meg az emberek minden játékot, csak azokat, amelyeket az ottani magazinok jónak ítélnék és TOBBET FOGLALKOZNAK vele.

Minden másról csak egy nyúl-farknyit írnak, aki bátor, az próbálkozhat azokkal is. Ami pedig a legfontosabb: LEÍRÁST csak és KIZÁRÓLAG havonta 1-2 játékról közölnek (ehhez képest mi jobb arányt tudhatunk magunkénak). Persze, pár évvel ezelőtt mindenkinek minden játéka meg volt, minden újítás "korszakalkotónak" számított lehetett orra-szájba nyomatni a véget nem érő teszteket.

6 - Újságíróink nagyon szeretnék, ha KONKRÉT megfogalmazásokat alkalmaznának, hogy kinél milyen hiányosságokat vélték felfedezni. Mégjobb lenne, ha egy adott cikkre vonatkozóan tennének azokat pl.: a ZORRO leírás szerintem hiányos, száraz, idéetlen, pontatlan, túl komoly, stb. Így komolyabb eséllyel lehetne a hibákat korrigálni és VÁLTOZTATNI a stíluson.

7 - A végére hagytam a legkényesebb témát. Sajnos nem minden hónapban írnak nekünk olyan kellemes emberek, mint pl. Gusztó bátyó vagy Rattleshakin' Daddy. Égnek áll a hátamon a toll az olyan emberektől, akik név és cím nélkül fröcsögnek ránk, minden egyes oldalt kriti-

zálva, hogy az újság (az EGÉSZ újság) azért SZ\* R, mert a SARTURNOT (így írta le a tündér) is méltatjuk (hidd el apa, hogy a SATURN is, a PSX is meg a 200-as Pentium PC is egy nagy SZ\* R egy idő elteltével, az igazi az lenne, ha Kaliforniában ülnék egy medence partján Pamela Andersonnal és ezt tényleg hidd el nekem). Ja, meg azért is, mert a rövid ismertetőknel sok a kép - hát az isten szerelmére, mi újat írjon szegény Vári Zoli arról a vektorgrafikás verekedős játékról, melyhez 6 hasonló van éppen a piacon és csak annyiban különböznek, hogy más a grafikájuk? Drága gyermek, a bélyeg árát legközelebb inkább add oda egy koldusnak, akkor legalább valami hasznosat teszel. De tudod mit? Írjál még sok ilyen levelet, mert én szívesen elolvasom őket unalmas órámban. Különben nem haragszom rád.

Remélem, hogy soraim értő agyakra találnak és továbbra is írni fognak azok, akik észrevételeikkel támogatni kívánják a lapot.

MARTIN



# CRASH AND BURN

mûl csavar  
 tak egyet a  
 daltól, a fe-  
 lül drágakö-  
 nek. kívü-  
 van öt darab  
 szines is

szítoi ujdonsá-  
gok kiadványa  
kat, mégis - a ren-  
geteg asszeloporti

Ugye  
mondtam,  
hogy halál:  
pofa ez a  
Bandi.

bóruszokat rejtő lédók, a  
hűsítő növények, vagy a

kokkal tudunk bekapcsolni  
azaz részre is osztjuk azt a

**FURA NEV,  
FURCSA JATEK!**

Az egyik  
főnök, a  
hájtömeg Papu  
Papu a furkás-  
botjával  
hadonászik.

Mint Indiana Jonesnak, Crashnek is néha fel kell kötnie a nyílcipőt



A jamaikai nem egy eredeti ötlet, de annyira egyszerű, hogy a szövegre vetni a szeméremmel a legelső ötlet, hiszünk grimaszolását egyszerűen látni kell. A jamaikai nem egy eredeti ötlet, de annyira egyszerű, hogy a szövegre vetni a szeméremmel a legelső ötlet, hiszünk grimaszolását egyszerűen látni kell.

Crash rodeózni készü-  
egy vaddisznó hátán

misztikus hangeffekteknek, amilyeneket csak a Gyaloglakukban meg a hasonló rajzfilmekben hallhatunk. Az afrikai stílusú zenékkel együtt a film hangja is megváltozik, amikor egy bamba harci kislány is megérintettük. Türelmesen várjuk, hogy ez még álljon meg, mert a film a 10. szerszám, de aki ezt a jelleget nem veszi meg, az nem csak a filmre, hanem a filmre is marad, hanem a legjobb 32 éves másszálós játékokat is. Elég arról, hogy a Crash Bandicoot is (magyarul)

A Crash Bandicoot a néhezseget tekintve is a Mario/Donkey Kong kategóriába sorolható. Egy gyakorlott játékos sem játsza végig 2-3 napig, hanem már, s ezt is úgy kell érteni, ha csak végigrohantunk rajta. Még vannak egy- két feladványok, melyeknél az egy nap is

**crash bandicoot** **Kiadjal Sony**

# PERMISSION

# 96%



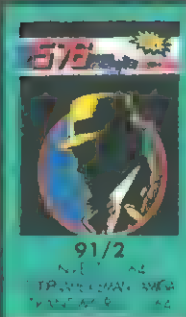
1990



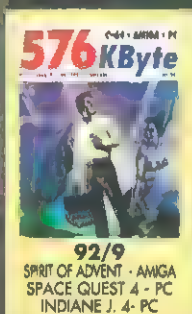
90/4  
SECURITY ALERT - C64  
INDIANA J. 3 - AMIGA  
TUSKER - C64



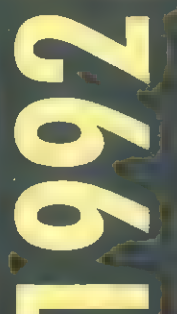
90/5  
PROJECT FIRESTART - C64  
RED STORM RISING - AMIGA  
UNREAL - AMIGA



91/2  
LFO - PC  
LEGACY OF SORASIL - AMIGA  
BENEATH A STEEL SKY - PC



92/9  
SPIRIT OF ADVENT - AMIGA  
SPACE QUEST 4 - PC  
INDIANE J. 4 - PC



95/1  
WARRIORS - PC  
KING OF THE DRAGON - PC  
KING OF THE DRAGON - PC



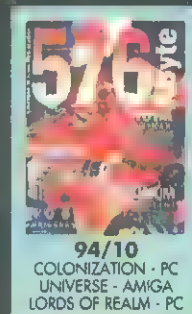
95/6  
MIST - PC  
MIST - PC  
MIST - PC



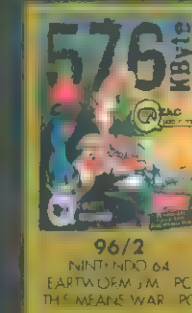
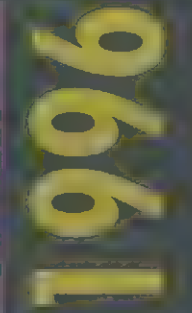
96/2  
NINTENDO 64  
EARTH OF M.J.M. - PC  
THIS MEANS WAR - PC



94/5  
LFO - PC  
LEGACY OF SORASIL - AMIGA  
BENEATH A STEEL SKY - PC



94/10  
COLONIZATION - PC  
UNIVERSE - AMIGA  
LORDS OF REALM - PC



96/6  
TIME COMMANDO - PC  
SETTLER 2 - PC  
CONQUEST - PC



96/7-8  
SPACE HULK - PC  
AM-64D1 XNGBOW - PC  
QUAKE - PC

# TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

1994

1995

1996

**DARABONKÉNTI RENDELÉS ESETÉN EREDETI ÁRON RENDELHETŐ:** 19. FORDULÓ: 91/1-7, 92/2, 3, 4, 6, 98. FORDULÓ: 97/10, 92/3, 92/9-12, 94/4-6, 94/7-8, 94/10-95/5, 95/6, 95/9-96/6, 96/9-12. 576 FORDULÓ: 95/7-8, 96/7-8. Amennyiben darabonként rendelés, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetni. A felsorolásban nem szereplő számok elfogytak, nem rendelhetők.

**KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:** az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezőkre az 16. szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglevő 7. szám pedig 1100 Ft-ért. Legújabb akciónk: az 1995-es évfolyam (12. szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postakártyán befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzésben van írva: "REGI SZÁMOK!"

## APRÓHIRDETÉSEK

### AMIGA KERES

Akár 10.000 Ft-ért is megvenném Simon the Sorcerer-t Amiga CD 32-re! Érd: Pörnye Krisztián Tel: 290-31-80

### AMIGA KÍNÁL

Eadó Amiga500 (1 MB) + Scart kábel + 1 mouse + lemeztartók + 400 lemez + 2 programokkal 39.000 Ft-ért. Telefon: 204-9826

### C64 KERES

C64-re keresem a Toy Bizarre-t és egyéb prog-ot. Küldjétek listát, segítsetek! Cím: Bucsek Attila 2400 Dunaújtör, Gágor tér 19. sz. 3. Lemezes érdekel

### PC KÍNÁL

Need for Speed, Need for Speed. Need for Speed, Dg és Dark F. eladó! Alapítan olosón Hívjál most, nehogy ev gyék az orrod eld! Tel: 22/302-540 Gábor

FIFA 95 és NHL 96-os CD-ket kedvező áron e adom. Telefon: 06-20-384-008

Eadó 486 DX4/120 VESA alaplappal + TSENG ET 32P videóvezérlő, 16 MB RAM, 1,2 és 1,4 floppy 420 HDD 2x CD-ROM minit torony. Ár: 68000 Ft. Tel: 342-89-67

5X86-160 Mhz + 8 MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA + 2xCD-ROM + 1.44 FDD + 512 KB VGA Sound Blaster 2-G-Force joy + egér + 2 db. játék CD + hangfá. Ár: 119.900 - Tel: 06-22-319474 (Szabó Barnabás), csak egyben! (delután)

Eadó Earthsiege 2 eredeti CD-n. Tel: 276-6760 (19 óra után). Ár: 7000 Ft

### PC CSERE

Eicserélném Myst CD-s játékot más CD-s stratégia játékra. Tel.: (22) 311-830 Székesfehérvár. Érd: 16-20h között

### EGYÉB KERES

Keresem Sony PSX-re a Destruction Derby-t vagy a Loaded-et. Telefon: 93/317-287 (18 óra után)

Keresek használt, régi PSX-et megvételre. PAL vagy NTSC rendszerre. Érd: 66-455209 hétvégeken. Takács Péter

### EGYÉB KÍNÁL

SMD II + 3 joy + 15 játék, valamint 9 db GameBoy játék (pl. MK3, Jungle Book stb.) és egy Super GB olcsón eladók. Tel: 06 60 342 108

Eladó PS-X + demo CD-k + memóriakártya + játékok. Pl.: Rayman, Crash MK3 Tekken 2, stb. Csere is érdekel! Érd: 06-34/382-954 du. 16 h után

Eladnám SEGA Megadrive gépet megkettőzve Levél cím: Kárász Ferenc 8960 Lenti, Deák Ferenc út 31. Telefon: 06 92 352 914

Eladó SNES + Mortal K3 + Captain Commando + 2 joy. Ár: 32e. Ill. C64 + floppy drive + 2 joy + 130 lemez tele, játékokkal. Ár: 20e. Tel.: 1422-405

Eladó: SMD II. + 3 joy (az egyik 6 gombos) + 1 játék: Blo H.B. Irányár: 15000 Ft egyben. Külön játékot: MK II. 6000 Ft, Virtual R. 6500 Ft, Maxi-

mum Carnegie 5000 Ft, LHX A.C. 4000 Ft. Érd.: Kovács Gábor 8646 Balatonfenyves, Fenyves út 198. Tel.: 85/382-643

Eladó SMD-ra: Mega Games 3 - 8000 Ft, Primal Rage 10000 Ft, Batman R 6000 Ft, Indiana J.3. - 8000 Ft, Dragons Fury 6000 Ft, Spot Goes to H 10000 Ft, és MK3 10000 Ft. Érd: 06-87/444-049 Alkudni lehet!

SEGA MS2 + 3 játék (Cool Spot, Sonic, Alex K.) 7000 Ft, SNES + 6 játék (Mario A.S., SMW, Animaniacs, Dragon S.L., DKC 2, SSF 2) 45000 Ft. Demeter János 06 (44) 311805 (18 - 21 h-ig)

SNES Universal adapterrel, 2 paddal, 3 játékkal NBA JAM T.E., Earthworm Jim, Int. Sup. Soccer eladó (az egyik pad turbo). Tel.: 06/23-368-160 Irányár: 34000 Ft

Eladó SEGA MD + 2 joy (az egyik 6 gombos) + 2 játék MK3, Rise of the Robots. Ár: 20000 Ft. Érd: 06-36-354-353 Szabó István, Belpátfalva

Eladó SMD 2 joy 6 db játék (MK, Earthworm Jim stb.) Ár: megegyezés szerint. Érd: 06/52/366-782 hétköznap 18 óra után

Eladó: Marioland 1-2-3, Kirby's Dreamland, Donkey Kong, Duck Tales, Hudson Hawk, T2, Nemesis2, Battletoads, Mickey játékok GameBoy-ra. Tel: 306-8347

GameBoy-osok figyelem! Eladók ezek a kazetták: MK3, Choplifter3, Super Mario 2 3500/db, Super Mario 2 2500, Tetris 1000, Alkudni lehet. Érdeklődni: 06-42-263-668

SEGA Megadrive + 2 db control pad + 3 db játék külön v. egyben eladó. Ár: 30000 Ft (min. 25e Ft) Érd lehet: 32/440-658

Jó állapotban lévő 2 joystickos Super Nintendo eladó 4 programmal. Irányár: 42000 Ft. Tel.: 2000-514

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok. S. Mario, Mask (amerikai), DK Country2. Érdeklődni: Tel: 06-27-343621 este 17h-tól

Eladó egy jó állapotban lévő SMD2 + 2 joy + Mortal Kombat2 + Son o2 + Sunsetriders (cowboy) Tel.: 351-3509 20-22h-ig hétfőtől-péntekig Irányár: 20000 Ft, alkudni lehet

Sony CFS-DW 35 LEE kétkazettás rádiómagnó gyári csomagolásban, garanciával, magyar nyelvű leírással, áron alul 24.990 Ft-ért eladó! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Panasonic KX-P1121 24 tűs mátrixnyomtató gyári csomagolásban, tartozékokkal, magyar nyelvű leírással 24.990 Ft-ért eladó! Folk Péter Tel.: 200-67-642.

Eladó olcsón SEGA MDII, 2 db joy, 3 db játék Dragon, Psycho Pinball, Lethal Enforcers II. Tel.: 78/417-167 Varga Gyula

Eladó Sony PSX + MK3 + demo CD. Ár: 50000 Ft. Ugyanitt eladó egy SNES + 2 joy + MK2. Ár: 16.900 Ft. Cím: 5430. Tiszaföldvár. Körösi utca. Gugolya Róbert

Eladó SEGA Master System2 + control pad + Alex Kid + Sonic + Mortal 10000 Ft. Fekete Krisztián Jászadati, Kálmán u. 22

SEGA MEGA CD II + Megadrive II a legpé. kifogástalan, újszerű állapotban 25.000 Ft-ért eladó, 3 CD-vel, cartridge-dzsall Kb. 10-szer volt használat. Tel: 2-800-807

Eladó 32x 4 db. játékkal Doom, MK2, Motocross, Knuckles. Ár: 29.900 Ft. Érd: este Tel.: 06-28-453-485

GB csere, Keli Pinball Fantasies, MK3 Van Alien3, Kirby's Dreamland. Más is érdekel! Bartók Zoltán 3762 Szégliget, Rákóczi 21. Sürgős! Jó még: Race Days

Klubkártya akciónk véget ért. Folyamatosan dolgozunk új előfizetési konstrukciókon. Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,-  
fél évre: 1.650,-  
egy évre: 3.200,-

Megrendeléseiteket pontos cím, nev és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Apróhirdetéseink 1996. december 1-től az alábbiak szerint:

Magánszemélyeknek: 20 szócik 500,- Ft (átlal) minden további szó 20,- Ft (a nev, cím, telefonszám 1-t szonak számít) Közzétételnek: 500,- Ft (átlal) minden további szó 40,- Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írni. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

Rendelési cím: Comgame Kft, 1389 Budapest, Postafiók 132.



Tegye fel a kezét az, aki már volt szerelmes! Az óvodai szerelmek (óvónéni, copfos Panni, szeplős Jancsi) is számítanak! Ugye, hogy mindnyájan éreztünk azt az átható, velőig hatoló bizsergést, amit akkor érzünk, ha felbukkan a kiszemelt "áldozat", ha a közelünkbe ér, ha halljuk ahogy lélegzik, melléállva belátunk az UNICEF-es pólóján és megpillantjuk azt, amit előttünk még senki emberfia (egy bazinagy anyajegyet a hónaljában). Néhány kedves szóval, Túrórudival, Magnummal (ahogy nyaltad, egyből megkivántam...) aztán gyorsan le lehet venni a kisasszonyt/úrfi a lábáról, aztán jöhet az ereszedelahajamat. Nos, tartozom egy vallomással: nekem is van egy fiatalkori szerelmem, akit már vagy 6 éve naponta a kezembe veszek, forgatok, itt-ott belenézek (köhh...), de ha rossz kedvemben talál, akkor falhoz vágom, kitépem a belsejét, megkopasztom, izekre szedem. Három és fél éve aztán feleségül vettem és ettől egyszerre kivirágzott, megszínésedett az egyénisége, nyitottá vált a külvilág érdekesebb dolgai iránt, szárnyra kapott. Gyönyörű szép időszakot töltötünk el egymással. Aztán most itt állok és életem egyik legnagyobb döntését meghozva arra az elhatározásra jutottam, hogy karrierje csúcsán elválok tőle. Hogy miért? Az alábbiakban megpróbálok arra is fényt deríteni. Ja, akinek nem esett volna le a tantusz,

annak elárulom, hogy a Hölgy neve: 576 Kbyte Magazin.

Szóval itthagynom az Édest, elválnak útjaink, átadom a helyem a kanosabb ifjúságnak. Pedig mennyi szépet láttunk/hallottunk/tapasztaltunk meg együtt. Amikor először megláttam, egyből beleestem, még a nevet is én aggattam rá. Pedig milyen kis csúnyácska volt annakidején. Oldalanként 1-1 fekete-fehér kép, ifjú titán grafikusok skiccei, mint illusztrációk, füstölgő vonat az Érkezési Oldal fejlécében, Cracked by Ikari az egyik C64-es játék fotóján, meg ilyenek. Nekem és a Hölgy többi csodálónak persze ő volt a legszebb, a legcsinosabb, a legbögyösebb és legokosabb. Amikor megérkezett a nyomdából, egymás kezéből kapkodtuk ki, hogy először bódulhassunk el festékbúzzal és papírszaggal kevert "parfümjének" illatától, hogy viszontláthassuk benne önmagunkat az idétlen cikkeink által. Már akkor több mint 10.000 rajongó nője volt ő, de egyre több palit szerzett maga köré és mára átlépte a 16 ezres határt is. Aztán váratlanul kiválasztott engem magának, megesküdtünk, és én mint hú vazallusa szolgáltam minden porcikámmal. Meg sem kottyantak az olyan tréfák, mint éjszakai nyomdába menés, hajnali szövegtördelés, vagy kiállítási standszerelés három óra alatt. Tudjátok, a szerelem vak.

○  
Aztán meg ott voltak az olvasói levelek. Imádtam olvasni őket, mert mindegyik más-más világ, más kultúra, különböző intelligenciaszintek fokmérője volt. Érdektelen, hogy a fővárosból, vagy egy porfészekből érkeztek, igazi életképek, életjelek voltak. Sok barátot, lélektársat és rengeteg tapasztalatot szereztem általuk. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy utoljára üdvözljem Bukta Beát, Gusz-T bátyót, Rattle Shakin' Daddy-t, Molnár Ferencet, Astronaut kollégát, és azt a lökött srácot, aki Sir River kiagyalója volt, aki állandóan újabb és újabb E-mail címre költözött, és aki mindig tudományos számolásokkal alátámasztott kritikákat írt bombá-

zelgősséggel. A Csevegő beindítása is azt a célt szolgálta, hogy ne csak én részesüljek e kegyből, hogy különböző érdeklődésű és véleményű bírő egyént megismerek, hanem az egész olvasótábor okuljon mások hibáiból, vagy tanuljon mások erőnyeiből. Gyakran ütköztek a vélemények, sokat civódtak az olvasók egymással (meg velem), de száz szónak is egy a vége: mindenki élvezte ezt a macska-egér harcot. Emlékeztek még Sir Riverre, a kitalált verslovagra, aki halálmegvető bátorsággal szállt szembe az újságossal a legfrissébb 576-ért, vagy ar-

ra a kissrácra, aki a kvarcjátékát akarta egy kis barkácsolással GameBoy-ra átalakítani? Vagy arra, amikor valaki poénból kért egy C64-et, erre azt válaszoltam, hogy a C64-eket már elajándékoztuk, de Amigánk még van raktáron egy-két darab fölösben: legalább 20-an jelentkeztek, hogy ők szívesen átvennének egy gratísz Amigát. Majdnem lehidaltam megrökönyödésemben, hogy mennyi naív ember van széles hazában. Az igazi téma azonban mindig is a múlt felidézése volt: régen bezzeg, akkoriban persze, mamár meg... Mivel minden jobb sztorit elsütöttem





már, erre nem is térek ki bővebben - jó volt és kész. Viszont a londoni tőrak tényleg lazák voltak. Martinnal oltogattuk a hírtelenszőke csajokat (ő oltott, én meg a háttérben csápoltam), pillanatok alatt szétziláltuk a rendet a Forbidden Planetben (a képregénygyűjtők Mekká-jában), bezúztunk archa néhány pint sört, aztán tente. A kiállításon ő folytatta az oltogatást a bombázó manökenekkel, én meg húztam az igát reggeltől estig és gyűjtöttem az infót a következő szám Híreihez.

zunk" és még pénzt is adnak érte. Az igaz, hogy ennél szórakoztatóbb munkát keresve sem lehet találni, de... A bohóc sem azért nevet minden nap a cirkuszbán, mert hűdejó kedve van, hanem mert vigyor van kenve az arcára. Belül gyakran sír. Sírát valamit. Hát így valahogy van ez nálam is. Azt mondtam feljebb, hogy nem emlegetem fel a régi időket, de most még is meg

mó és kevés a fóka - itt van a kutya eltemetve.

Az utódom, legalábbis a dolgok mai állása szerint, egy régi haver lesz, aki az egyik legöregebb motoros a szakmában. Ő ta-

lálta fel a levelezést, ő higitotta először a sivatag száraz homokját humorral a leírásokban, az egész hazai számítástechnikai lapkiadás bábája. Személyében megtaláltam azt az illetőt, aki a legalkalmasabb arra, hogy a lap hagyományait továbbvigye, kiegészítve a lényéből fakadó találékonysággal és hévvel, ami talán új lendületet ad annak a lapnak, aminek mindig is őrzök egy csúcsköt a szívében: az 576 Kbyte-nak.

Zoloe

csevegő

kell

tennem. 2-3

éve annyiban volt

más a helyzet, hogy nem volt annyira felpörögve az élet. Több idő volt a dolgokra, alaposabban el lehetett mélyülni a játékok hangulatában. Most mindenről kell írni, ha kedves nekünk, ha nem. Higgyétek el nekem, hogy legszívesebben négy játékról írnánk 8 oldalt szánva mindegyikre, hogy ne kelljen sűríteni, s hogy igazi hangulatú leírásokat sikerüljön kanyarítani róluk. De hát versenyben vagyunk az idővel, a konkurenciával, az oldalszámmal és az árral: mint mindenki, mi is kardélen táncolunk, nehogy valamit elpuskázunk és egy apró hiba miatt odavész 2-300 olvasónk. Minden lap ezzel a pallossal a feje fölött lavírozik és várja a Messiást (azaz azt, hogy a konkurencia feje a porba hulljon). Túl sok az eszki-

Ennyi pozitív élmény ellenére miért e hirtelen elhatározás? Azt is elmondom iziben. Akik velem

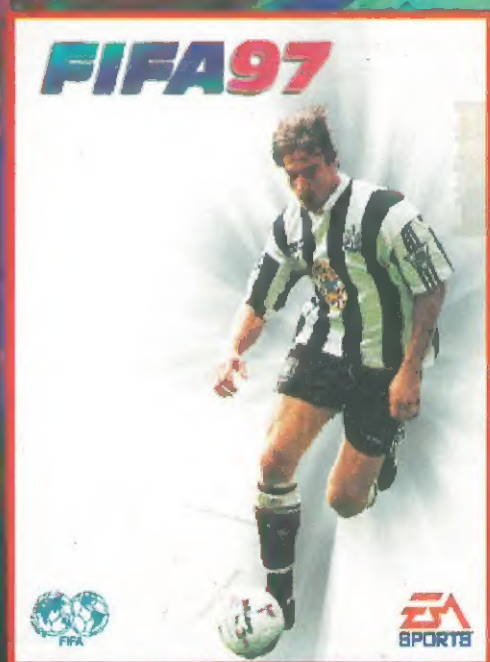
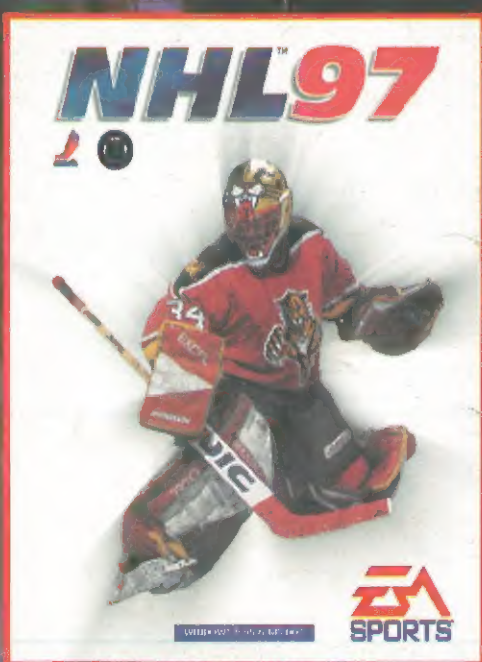
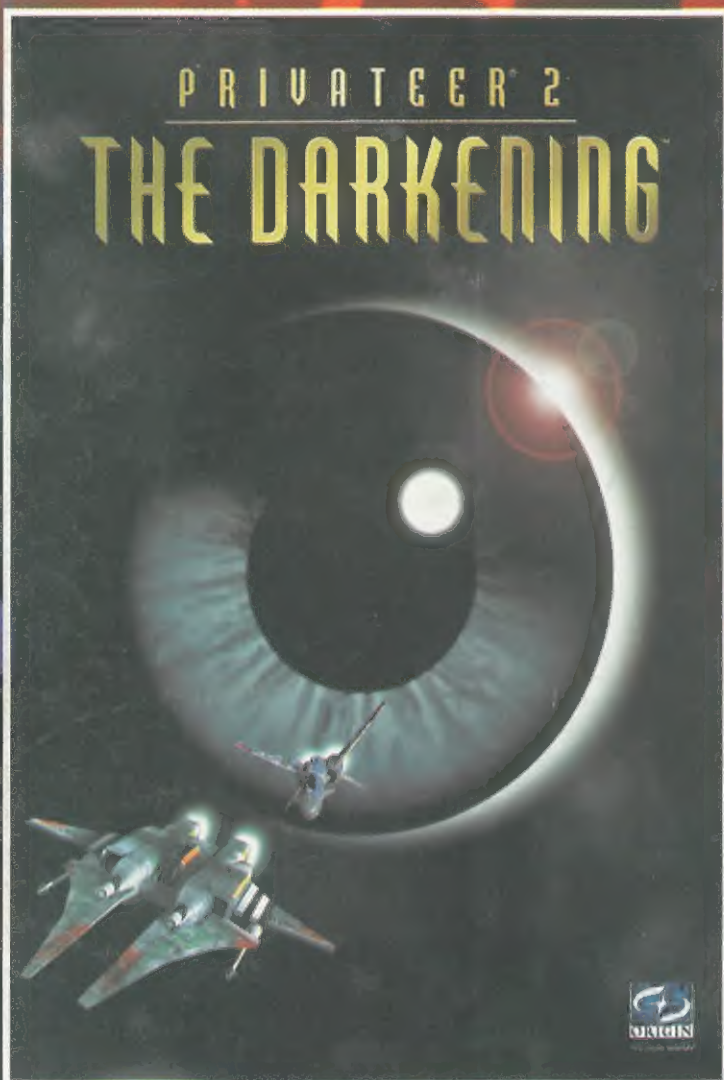
együtt nőttek fel, azok értik csak igazán: számunkra (számomra) véget értek a szép napok, a felhőtlen hétköznapiak és hétvégék, amikor egyetlen barátunk, a C64/Amiga/PC/Megadrive/SNES vállára hajtottuk fejünket, és egyből kiléptünk a szürkeségből és átléptünk a gondokon egy-egy kedves játékkal órákat szórakozva. Sokunkkal egyetemben kinőttem a játékosdiból, más dolgok kezdték lekötni a figyelmet és energiáimat. Tudjátok, papás-mamás, család, lakás, gürcölés. A felhőtlen szórakozás katonás munkafolyamattá, mindennapos taposó-malommal, kötelességgé merevedett. Sok barátom, ismerősöm irigyelte tőlem a munkámat, mivel ők csak az látják, hogy játékozással telik el egy nap a szerkesztőségben, jókat bulizunk, ökörködünk, meg "dúmo-





# Az ELECTRONIC ARTS

**Karácsonyi játékválasztékát keresd  
valamennyi *576KByte* shopban  
és a jobb viszonteladóknál!**



FIFA '97, NHL '97 are registered trademarks of Electronic Arts. Syndicate Wars is a registered trademark of Bullfrog Inc. Die Hard is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. Privateer 2: The Darkening is a registered trademark of Origin Inc.

**További információkért hívj a 112-6415-ös telefonszámot.**



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

## PC CD ROM

### JÁTEKOK

100 AIRBORNE ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 ARCADE ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 BOARD & STRATEGY	1999	BLOODNET	3999
100 CASINO & CARD ACT.	1999	BLOODWING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BUG	9999
100 FIGHTING ACTION	1999	BUREAU 13	3999
100 RACING ACTION	1999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
100 SPORTS ACTION	1999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
1000 GAMES ENCYC.	2999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
1992 PACIFIC AIR WAR G.	3999	CANNON FODDER 2	2999
1944 ACROSS THE RHINE	3999	CAPITALISM	4999
7TH GUEST	2999	CAR & DRIVER	2999
ABC W. WORLD OF A.	10999	CASINO & CARD GAMES	2999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
ABUSE	9999	CHAMPIONSHIP MAN. 2	3999
ACES OVER EUROPE	2999	CHAMPIONSHIP POOL	2999
AD&D LEGEND SERIES	9999	CHAOS CONTROL	3999
ADV. CIVILIZATION	9999	CHRONICLES OF THE B.	9999
AFTERLIFE	5999	CHRONOMASTER	4999
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION	2999
AL UNSER JR. ARC. RACE	2999	CIVILIZATION 2	10999
ALBION	9999	CIVILIZATION COLLECTOR'S ED.	14999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	CLOSE COMBAT	9999
ALIEN INCIDENT	7999	COLONIZATION	3999
ALIEN OYSSSEY	3999	COM & CONQ COMMEMORATIVE	9999
ALIEN TRILOGY	10999	COMBAT CLASSICS 3	4999
APACHE LONGBOW	9999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMPL.DAVIS C. TENNIS	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	CONQUEROR AD 1099	9999
ARCADE GAMES	2999	CREATURE SHOCK	3999
ARCHER MC. POOL	3999	CYBER MAGE	9999
ARCHIBALD	5999	CYBER SPEED	4999
ASCENDANCY	3999	CYBERIA	9999
ASSAULT RIGGS	4999	CYBERIA 2	9999
ATP	11999	D	9999
ATTACK STACK COLL.	7999	D1000	3999
BATTLE ACTION GAMES	2999	DAGGERFALL	9999
BENEATH A STEEL SKY	3999	DARK FORCES	4999
BEST 3D GAMES	2999	DARKENING-PRIVATEER 2	1199
BEST GAMES OF 95	2999	DARKER	3999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DAWN PATROL	2999
BIG RED RACING	3999	DAY OF TENTACLE	3999
BIRDS OF PREY	3999	DEASCENT	4999

DESERT STRIKE	2999	FUN PACK 2	2999
DESERT STRIKE	4999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY	4999	GABRIEL KNIGHT 2	9999
DESTRUCTION DERBY 2	1199	GENE MACHINE	9999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		GENEWARS	11999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	GOBLINS 1-2	2999
DIE HARD TRILOGY	10999	GRAND MASTER CHESS	2999
DRAGONHEART	10999	GREAT NAVAL BATTLES 2	3999
DREAMWEB	3999	GREATEST HITS 94-95	1599
DUKE NUKEM 2	2999	GREMLIN CD 5 COMPIL.	9999
DUNE	2999	GUILTY	4999
DUNE 2	3999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUNGEON MASTER II	4999	HERETIC SHOWDOWN D. S.	4999
DUST	3999	HERO QUEST	1999
EARTH SIEGE	3999	HEROES OF THE 35TH	2999
EARTH SIEGE 2	9999	H. O. STANE	3999
ECSTASIA	4999	HOOX-LEGEND OF KYR.	4999
EP2000 EVOLUTION	11999	INDIANAPOLIS 500	2999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		INDY CAR RACING	2999
EP2000 TACTCOM	5999	INDY CAR RACING 2	9999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		INFERNO	3999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INT. ATHLETICS	1999
ELF	1999	INT. SOCCER	1999
EMPIRE SOCCER	1999	INT. TENNIS	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	IRON ASSAULT	3999
EXTRACTORS	7999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME GAMES	4999	JIMMY WHITE SMOOKER	3999
EXTREME PINBALL	3999	JOHNNY BAZOKATONE	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JUDGE DREDD	3999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	JUNGLE BOOK	8999
F117A	2999	JUNGLE STRIKE	2999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3999	JUNGLE STRIKE	9999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	KID S KIT 4-7	9999
FABLE	10999	KID S KIT 8-12	9999
FADE TO BLACK	9999	KYRANIA 3	3999
FAST ATTACK	9999	LABYRINTH OF TIME	3999
FIELDS OF GLORY	2999	LANDS OF LORE	4999
FIFA 97	11999	LAST DYNASTY	6999
FLASHBACK	3999	LAURA BOW 2	2999
FOOTBALL GLORY	2999	LEGEND OF KYRANIA	3999
FORMULA 1 GP	3999	LEMMINGS 3D	4999
FORMULA 1 GP 2	9999	LINKS 386	2999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		LITTL Divil	2999
FRANKENSTEIN	1999	LITTL Divil	3999
FREDDY PHARKAS	3999	LITTLE BIG ADVENTURE	3999
FRONT LINES	4999	LOADSTAR	3999
FULL THROTTLE	4999	LODERUNNER	3999
FUN PACK	2999	LORDS OF MIDNIGHT	5999

LOST EDEN	3999	PRIVATEER	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
LOST IN TIME	2999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
LOTUS 3	1999	PUSH OVER	1999
MAGIC CARPET	3999	PUTT PUTT MOON	5999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUTT PUTT PARADE	5999
MANIAC SPORTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MANIC KARTS	3999	QUAKE	9999
MAXIMUM ROAD RAGE	3999	RAILROAD TYC. DELUXE	3999
MEGA GAMES	2999	RAPTOR	2999
MEGAPAK 3	9999	REBEL ASSAULT	4999
MEGAPAK 6	9999	RED ALERT COM.&CONQ2	11999
MEGAPAK 2	9999	REPULD KASTELY	7499
MICROCOSM	4999	RETRIBUTION	3999
MICROSOFT FOOTBALL	9999	RETURN FIRE	9999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MORTAL COIL	3999	RISE OF TRIAD	3999
MURPETS INSIDE	7999	ROAD RASH	9999
NASCAR	3999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	4999	SAM & MAX	3999
NAVY FIGHTERS	5999	SCREAMER 2	9999
NAVY STRIKE	4999	SEA LEGENDS	9999
NEED FOR SPEED SPEC.	9999	SENSIBLE GOLF	3999
NETWORK D RAC RALLY CH.	1199	SETTLERS II	9999
NHL 95 CLASSIC	3999	SHADOW CASTER	2999
NHL 97 HOCKEY	10999	SHADOW CASTER	7999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	SHAREWARE PACK	5999
NIGEL MANSELL W.CH.	4999	SHELLSHOCK	4999
NOCROPOLIS	3999	SHERLOCK H. ROSE TATO 11999	
NORMALITY	2999	SHIVERS	3999
NORMALITY	4999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
OFFENSIVE	4999	SILENT STEEL	3999
OLYMPIC GAMES	9999	SILENT THUNDER	9999
OLYMPIC SOCCER 96	9999	SILVERLOAD	3999
OVERLORD	3999	SIM CITY	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SLEEPWALKER	1999
PATRICIAN	3999	SLEUTH 5000	3999
PBA BOWLING	3999	SONIC	9999
PINBALL 2000	2999	SPACE BUCKS	9999
PINBALL CONSTR. KIT	10999	SPACE HULK	2999
PIRATES GOLD	3999	SPACE HULK VOTBA	6999
PIZZA TYCOON	3999	SPACE QUEST 6	3999
PLAYER MANGER 2	3999	SPECTRE VR	3999
POWER CHESS	10999	SPEED HASTE	4999
POWER CORR. & LIES	9999	SPELLCASTING PARTY P.	3999
POWER DRIVE	8999	SPLD	4999
PRIMAL RAGE	3999	STAR BALL	3999
PRINCE OF PERSIA 1-2	7999	STAR CRUSADER	3999

STARLORD	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	3999
STORM	9999	UFO ENEMY UNKNOWN	2999
STREET FIGHTER 2	3999	ULTIMATE SOCCER ENC.	9999
SU 27 FLANKER	4999	UNDER A KILLING MOON	3999
SUBWAR 2050	3999	UNIVERSE	4999
SUBWAR 2050 +SCEN.	4999	US MARINE FIGHTERS	6999
SUMMER GAMES SEX	4999	VIRTUA FIGHTER	9999
SUPER CARS INT.	2999	VOLIFIED & PIPE MANIA	3999
SUPER KARTS	3999	VODOO LONGUE	3999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	WACKY WHEELS	2999
SUPERSKI PRO	3999	WAR COLLEGE	9999
SYNDICATE WARS	10999	WAR COMMAND EXPL.	1999
SYSTEM SHOCK	2999	WARHAMMER	9999
TANK COMMANDER	7999	WETLANDS	3999
TEAM F1	10999	WHITE LINE COMPIL.	8999
TERMINAL VELOCITY	3999	WING COMMANDER	2999
TERMINATOR FUTURE S.	5999	WING COMMANDER III	4999
TERRA NOVA	3999	WING COMMANDER IV	9999
TFX	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
THE DIG	9999	WINGS OF GLORY	3999
THE NEVERHOOD	11999	WIPEDUT	4999
THEXDER	3999	WITCHAVEN	3999
THIS MEANS WAR	3999	WITCHAVEN II	3999
THUNDER HAWK 2	7999	WIZKID	1999
THUNDER HAWK 2	7999	WORMS	7999
THE FIGHTER COLL. CD	4999	WORMS UNITED	7999
TILT	3999	WRATH OF GODS	3999
TILT	9999	WWF WRESTL. ARCADE	7999
TIME GATE	5999	X COM	
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		UNKNOWN TERROR UFO 1-2	9999
TOP 100 WIN GAMES VIII	1999	X WING COLLECTORS	4999
TOP GUN	4999	X WING COLLECTORS	9999
TORNS PASSAGE	3999	XANTH	3999
TOSHINDEN	10999	Z	9999
TOUCHE ADV. OF STM H.	9999	ZEPPELIN	3999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		ZONE RAIDERS	3999
TRACK ATTACK	3999	ZOOZ	1999
TRANSPORT TYC. + W.ED.	3999	ZOOZ 2	2999
TRANSPORT TYCOON	6999		
TUNNEL B1	9999		

### 1+5 JÁTEK

1000 MIGLIA	1999	GUNSHIP	1999
BLADE WARRIOR	1999	INT.ATHLETICS	1999
BLUES BROTHERS	1999	ISHAR 2	1999
BOMBUZAL	1999	LAST NINJA 2	1999
CRAZY CARS 3	1999	M1 TANK PLATOON	1999
DELUX STRIP POKER	1999	PREDATOR 2	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999	SUPER TETRIS	1999
F19 STEALTH FIGHTER	1999	TITUS THE FOX	1999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999	TV SPORTS BASKETBAL	1999
F15 STRIKE EAGLE	1999	F15 STRIKE EAGLE	1999

### 1+50 JÁTEK

F19 STEALTH FIGHTER	3999	M1 TANK PLATOON	3999
GUNSHIP	3999	SPECIAL FORCES	3999
KNIGHTS OF SKY	3999	ALL DOGS GO TO H.	1999

## AKCIÓS ÁRON KAPHATÓ ELECTRONIC ARTS JÁTEKAINK



7.999,-



9.999,-



7.999,-

## VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100.000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

## LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGUNK

Magyar nyelvű kézikönyvvel kaphatók a **Virgin White Label**, a **Ocean Hit Squad**, **Psygnosis Argentum** és a **Microprose Power Plus** sorozatai. Legendás játékok megdöbbentően alacsony áron!

Listánkban ezek a játékok zöld színnel vannak jelölve.

## PC 3.5" LEMEZEK

### JÁTEKOK

ANC. ART OF WAR IN S.	4999	MIDWINTER II	2499
BATTLE ISLE DATA	3999	MURDER	1999
BIG RED ADVENTURE	3999	NHL HOCKEY	4999
BREAKTHRU	9999	PACIFIC ISLAND	3499
BUDOKAN	2999	PATRICIAN	4999
COMANCHE	1999	PATRIOT	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PEPPER S ADVENTURE	2999
CYBER RAGE	3999	PINBALL DREAMS 2	2999
D&MONGATE	3999	POWERMONGER	2999
DARKER	4999	PROJECT X	3999
DARKSEED	4999	PROTECHNICA	3499
DAY OF TENTACLE	4999	RAMPART	2999
DELTA V	2999	RAPTOR	2999
DESCENT	3999	REALMS	2999
DESERT STRIKE	3999	RETRIBUTION	3999
DREAMWEB	2999	RETURN OF PHANTOM	5999
DUKE NUKEM 2	2999	REX NEBULAR	4999
EARTH SIEGE	6999	RINGWORLD	3999
EL FISH	3999	ROBOCOP 3	2999
EPIC	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EYE OF BEHOLDER	2999	SETTLERS	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EYE OF BEHOLDER 3	2999	SPACE HULK	2999
F14 FLEET DEF. SCEN.	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CONTRILL II	4999
FLUX	2999	STAR CRUSADER	5999
FREE DC	4499	STARLORD	3999
GAMES WINTER CHALL.	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
GUILTY	3999	SUPER STREET FIGHTER 2	4999
GUNSHIP 2000	4999	SUPERSKI PRO	5999
GUNSHIP 2000 DATA	4999	SYSTEM SHOCK	6999
HAND OF FATE - KYR.2	3999	TEAM YANKEE	2999
HEIMDALL 2	2999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA J. DESKTOP	2999	THE CZCLES	2999
INDIANAPOLIS 500	2999	TIE FIGHTER DEF. EMP.	3999
INFERNO	5999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	ULTIMA VI	2999
JURASSIC PARK	3999	ULTIMA VII	3999
KA 50 HOKUM	3999	UNIVERSE	3999
LITTL Divil	3999	WACKY WHEELS	2999
LOMBARD RAC RALLY	3999	WWF 2 EUROPEAN R.	2999
LOW BLOW	2999	X WING	3999
MARIO ANDRETTI R.CH.	2999	X WING IMPERIAL PURS.	3999
MIDWINTER	1999	ZEPPELIN	3999



# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**

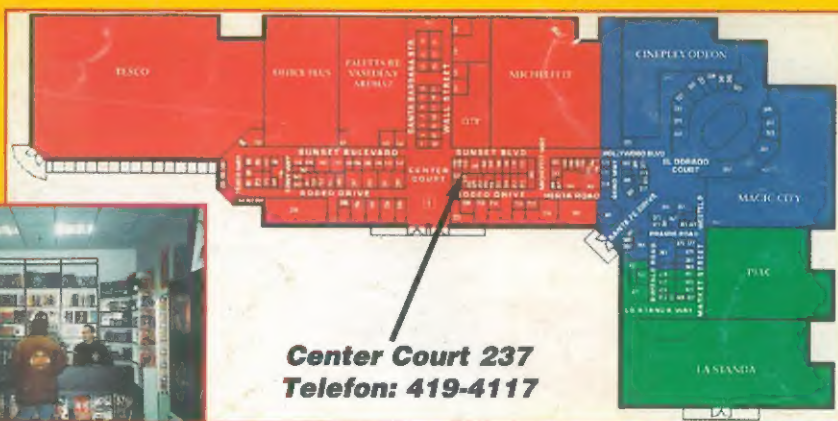


**Új helyeken is találkozhatok PC CD-ROM választékunkkal!**

**ÁPISZ**  
V. kerület,  
Kossuth Lajos utca 2/A

**Duna Plaza-beli LIBRI**  
könyvesbolt  
(Váci út 178., földszint)

**Pólus Center-beli LIBRI**  
könyvesbolt  
(XV. ker. Szentmihályi u. 131.)



# ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt  
PC CD-ROM játékaink  
fantasztikus reklámáron!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD ROM akciónk csak e szelvény  
bemutatásával érvényes.  
Vásárláskor hozd magaddal,  
vagy küldd el  
megrendeléseddel.  
Akciók  
97. január 15-ig  
érvényesek!